ゲームサイド 2008年6月号 Vol.12 平成20年6月1日発行第5巻第4号通巻39号

過去と未来を見すえる全世代対応ゲームマガジン!!

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE

GAME SIDE
ゲームサイド

06 2008 / June
Vol.12 定価 860円
奇数月3日発売
www.gameside.jp/

公式サイトが新しくなりました!!



今回も充実のインタビュー!!
『ソーマブリンガー』作曲者
光田康典

『ウルフファング』
グラフィックデザイナー
けんいち
(元・データイースト)

描き下ろしレトロイラスト
『R-TYPEⅢ』を幼体固定!?
kashmir

関係者が語るファミコン名作秘話!
わが青春のサンソフト
「リップルアイランド」編

KIDのサスペンス恋愛アドベンチャー
infinityシリーズ
+「12RIVEN」

Wiiで登場!シリーズ8年ぶりの
正統後継タイトル!!
不思議のダンジョン®
風来(ふうらい)のシレン3
からくり屋敷の眠り姫

スーパーファミコン版以来
13年の歴史を総括!!
【シリーズ特集】
風来のシレン
『不思議のダンジョン』の生みの親・中村光一インタビュー


射撃本能を磨け！
3つのモデル、ドレにする？
オールインワンのスタンダードモデル
Xbox 360
希望小売価格：￥34,800（税込）
XBOX 360
ハードディスク大容量のハイエンドモデル
Xbox 360 エリート
希望小売価格：￥47,800（税込）
XBOX 360 ELITE
お得なエントリーモデル
Xbox 360 アーケード
希望小売価格：￥27,800（税込）
XBOX 360 ARCADE
ARMY OF TWO
アーミー オブ ツー
発売元：エレクトロニック・アーツ
希望小売価格：7,140円（税込）
好評発売中
CERO D
Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS 2
レインボーシックス ベガス 2
レインボーシックス ベガス2
発売元：ユービーアイソフト
希望小売価格：7,329円（税込）
好評発売中
CERO D
FEEL the LIVE キャンペーン
2008年4月14日～6月30日
Xbox LIVEにつなげばもっとシューティングゲームが楽しい！
いまならおトクなキャンペーン実施中！
全員にもれなく！
今、ゴールド メンバーシップを購入すると
100 マイクロソフト ポイントがもらえる!!
ダブルチャンス
さらに、毎月抽選で最大35,000
マイクロソフト ポイントが当たる!!
キャンペーンの詳細と応募方法はコチラ >>> http://www.xbox.com/jp
© Touchstone. TUROK TM & © Classic Media, Inc., an Entertainment Rights group company. All rights reserved. © 1997-2008 FromSoftware, Inc. All rights reserved. © 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. © 2007, 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Army of Two are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.
© 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
XBOX 360 LIVE



激烈シューティング
強化月間
TUROK
テュロック
ARMORED CORE for Answer
FRONTLINES FUEL OF WAR
フロントライン：フュエル・オブ・ウォー
テュロック
発売元:タッチストーン
希望小売価格:7,140円(税込)
CERO D 17才以上対象
好評発売中
アーマード・コア フォーアンサー
発売元:フロム・ソフトウェア
希望小売価格:7,140円(税込)
CERO A 全年齢対象
好評発売中
フロントライン:フュエル・オブ・ウォー
発売元:THQジャパン
希望小売価格:7,140円(税込)
CERO D 17才以上対象
好評発売中
この春最強のシューティング ラインアップ、解禁!
個性派ぞろいのシューティングゲームが、2008年春にゾクゾク登場!
さぁ、どのタイトルで撃ちまくるか、あとは決めるだけだ!!
楽しさイロイロ。
ドレにする?
タイトルのもっと詳しい情報はコチラ >>> http://www.xbox.com/jp
Jump in.



レベル1から始めよう。
GAMESIDE 5月号増刊
ゲーム選びに役立つビジュアル&インタビュー専門誌
ゲームサイド レベルワン
2008 VOL.1 LEVEL 1
www.gameside.jp
定価950yen
つないでみれば、みんなとつながる。
Wiiを有線でつないでみよう
「マリオカートWii」発売記念特集
だから「マリオカート」は面白い。
今すぐ試せるテクニックが満載!
Wii バーチャルコンソール ウラワザ事典
本当に面白いゲームを探せ!!
ゲーム名作選 Light
アーケード ストリート…
発売直前ロングインタビュー
PS3 戦場のヴァルキュリア
初心者歓迎。
LEVEL SUPEREASY
『マリオカートWii』:©2008 Nintendo
ゲーム選びに役立つ
ビジュアル&インタビュー専門誌
GAMESIDE
5月号増刊
判型:A5判
定価:950円(税込)
ゲームサイド レベルワン
2008 VOL.1 LEVEL 1
Wii だから「マリオカート」は面白い。「マリオカートWii」発売記念特集
ビジュアル重視!インタビュー充実!
期待の最新作インタビュー。名作ゲームの
再評価レビュー。ゲームが、もっと、好きになる。
新作ピックアップ
アーケード ストリートファイターIV
PS3 戦場のヴァルキュリア
360/PS3 レインボーシックス ベガス2 ほか
全国の書店で好評発売中!!
www.gameside.jp
「エイリアンソルジャー」:©SEGA
発行:㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208 http://www.gameside.jp



発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641（販売）FAX:03-3551-1208 http://www.gameside.jp/



あの想いは、いつまでも繰り返していくー
for Windows 2000/XP/Vista
Infinity plus
インフィニティ プラス
インフィニティからインテグラルへ
シリーズ完全コレクションパック
Remember11
Ever17 the out of infinity
12RIVEN the Ψcliminal of integral
Never7 the end of infinity
Never7
Ever17
Remember11
12Riven
好評発売中!
標準価格14,800円(税別)
(税込15,540円)
同梱特典
インフィニティプラス
プレミアムブック
インフィニティからインテグラルへの
歴史を徹底解説した記念ブックレット
打越鋼太郎 & 中澤工 対談収録!
CYBER FRONT
株式会社サイバーフロント
www.cyberfront.co.jp
〒140-0014 東京都品川区大井4-6-1
サクラビル4F
ユーザーサポート:052-779-6549
受付時間:土·日·祝日を除く11:00~12:00
13:00~17:00
www.kid-game.co.jp
© CYBERFRONT
KIDは株式会社サイバーフロントのゲームブランドです。

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAME SIDE ゲームサイド
時代を超えるゲーム専門誌
ゲームサイド
2008年6月号 Vol.12
http://www.gameside.jp/



Cover Illustration◎
『不思議のダンジョン 風来のシレン3 ～からくり屋敷の眠り姫～』

Title Logo&Cover Design◎高橋みどり
（マイクロハウス クリエイティブ事業部）

いきなり私事で恐縮ですが、うちの父は古い時代劇が好きで、特にマキノ雅弘監督版の「次郎長三国志」シリーズや、中村敦夫主演の「木枯し紋次郎」など、いわゆる無宿渡世な風来坊ものを好み、今でも見ております。この"風来坊"の言葉が実体化したようなシレン。彼は私たちプレイヤーの分身となり、何千、何万回におよぶ冒険の中で、さまざまなドラマを演じてくれました。いや、私たちが風来人・シレンとなり、演じたのです。あえて言おう、『シレン』は遊ぶ時代劇であると。おしゃべりな白い相棒・コッパとともに、今日もどこかで誰かが、旅の神クロンの追い風の中で……待っている！（高橋）

Contents

本文中の価格は発売当時のものを参考のために掲載したもので、特に表示がない限りは税別価格です。現在もその価格で購入できることを保証したものではありません。ご了承ください。

本誌での略称 FC…ファミコン／ディスクシステム SFC…スーパーファミコン／サテラビュー N64…ニンテンドウ64／DD GC…ゲームキューブ Wii…Wii GB…ゲームボーイ／カラー GBA…ゲームボーイアドバンス DS…ニンテンドーDS VB…バーチャルボーイ SG…SC・SGシリーズ MKⅢ…セガ・マークⅢ／マスターシステム MD…メガドライブ／メガCD／スーパー32X SS…セガサターン DC…ドリームキャスト GG…ゲームギア PS…プレイステーション PS2…プレイステーション2 PS3…プレイステーション3 PSP…プレイステーションポータブル PCE…PCエンジン／スーパーグラフィックス／CD・ROM²／スーパーCD・ROM²／アーケードCD・ROM²／FX…PC-FX NG…ネオジオ NGC…ネオジオCD NGP…ネオジオポケット／カラー XB…Xbox 360…Xbox360 3DO…3DO WS…ワンダースワン／カラー AC…アーケード PC…パソコン全般 MSX…MSX／2／2+／turboR Win…Windows

その業火だけが、未来を照らす

セツの火
ケータイ小説&カード型PCソフトで販売開始

■デジタライズ・ドラマ
■メディア・ビジョン エンタテインメント

Text=山本悠作（編集部）

昨年度No.1ノベル

「昨年2007年にリリースされたゲームで最も心に残ったゲーム、ベスト3は？」と聞かれるならば、僕は3つの中の1つに迷いなくWindows版『セツの火』を挙げる。

本作を手がけたのは遠藤正二朗氏。「遠藤節」と呼ばれる〝濃い〟言い回しの脚本が熱烈な人気を集めるクリエイターだ。本作はその遠藤氏が監督と脚本を手がけた作品である。

ただし、厳密には『セツの火』はゲームではない。ゲームで培われた画面演出・音響演出で表現された「デジタライズ・ドラマ」だ。

ゲーム的表現手法で楽しむドラマ——。ぴんとこない人のために（作り手の志を若干無視して）わかりやすく説明すると、選択肢のないノベルゲームを思い浮かべてもらえるとイメージは近いだろう。

〝選択肢がない〟と聞くと、大ヒットタイトル『ひぐらしのなく頃に』のオリジナルの同人ソフト版を連想される方も多いかもしれない。『ひぐらし』はパラレル状のシナリオをプレイヤーに読ませることで、推理アドベンチャーの〝推理〟の部分をモニタの外に持ち出し、最終話でその











答えを提示した。つまりシステム的にゲーム要素はなくても、確かにプレイヤーにとっては、結末を推理する“ゲーム性”はあった。

一方『セツの火』はどうなのか？プレイ感覚としては、テキスト・音声・映像・音響を、プレイヤーは試聴するだけである。テキストの進行はオートモードまたはクリックで読み進めることを選択できるから、進行はプレイヤーの手に委ねられている。極めて読書に近いドラマだ。ただし『ひぐらし』のようなゲーム性はモニタの外にもない。

ノベルゲームを好む人は何を求めて買うのだろうか。それはもちろんストーリーだろう。最近は『忌火起草』などのホラーや、『奈落の城』などのサスペンス。そしてPCではおなじみの恋愛モノや18禁アダルトが定番人気。自分もそれなりに萌え系のノベルゲームは遊ぶのだけど……。正直に言います。自分、萌え尽きました……。やっぱり何事もやり過ぎはヨクナイですね。属性とかお約束のオンパレードに食傷気味になって、気がつくと大好きな属性にまでアレルギーが！　……こうして僕はノベルゲームから微妙に疎遠になりつつあったのです……。

そこに現れたのが『セツの火』である。『セツの火』はホラーでもサスペンスでも美少女でもない。体裁こそ万人受けする学園ジュブナイルだが、時流にのって萌えるどころか、燃え盛る「戦い」をテーマにノベルゲームに斬り込んだ！

読み始めると、止まらない。止まらないのだ。読んでも読んでも先が気になって仕方がない。どんなに気に入ったノベルゲームでも、たいていは中だるみというか、ストーリーの起伏の合間にどうもテンションの上がらない時期が存在するもの。みなさんも経験がないだろうか？　けれど、『セツの火』は中だるみしない。しないどころか、文章の一行一行……。いや、ひとつの単語から一文字に至るまで、無駄がない。読んでいると伝わってくる。このテキストの語りは16bit時代のリズム。苦しんで書かれているテキストだ。何が苦しいって、おそらくものすごく勝手な想像だが、「容量（字数）が足りない」と喘ぎ苦しんで生まれる文章――。大容量が当たり前になったご時世に、テキストに割り当てられた容量以上に伝えたい“何か”が、言葉の裏から、行間から、声優が熱演する音声から、ビリビリと伝わってくる。だから導入部からエンディングまで、どこにも一切無駄がない。研ぎ澄まされた集中力で鍛えられ磨き上げられた名匠の刀のような威圧感と鋭利さが『セツの火』にはある。

ストーリーも紹介しておこう。主人公・和泉刹のもとに、兄の変死の知らせが入る。自分たち遺族がないがしろにされる奇妙な葬儀で目にしたものは、焼け焦げた変死体だった。ほどなくして、兄が通っていた界救高校から刹に推薦編入の招待が届く。刹は自分の目で真相を確かめるべく、界救高校へ。そこで人類の生存を賭けた“鬼”との死闘に投げ込まれる……。

神出鬼没の鬼。生徒が襲われては喰われていく。それに抗い“鬼を焼く”仲間たちの心は離散し、戦いの指揮をとる大人もまた同じであった。界救高校で刹を待ち受けていたのは、希望もなく、せめてもの勇ましさもない、惰性のような戦いの日々。武道の心得どころか運動さえ得意でもない少年に渡された“鬼斬刀”。兄の形見でもあるそれは、少年の小さな手と心に重くのしかかる……。

本作には明確な悪役が存在しない。諸悪の根源、というべき者がいない。だから解決策もないままに、刹たちは抗うしかない。怒りや恨みをぶつける相手もいないままに鬼を斬り、焼き殺していくしかないのだ。

怒り、憤り、泣いて吐き、抱き留めるべき人に抱き留められてしまう。刹は弱く脆い。それでも生き延びるために戦う。その姿に仲間たちの確執は信頼へと変わり、読み手＝プレイヤーの胸をも打つ。なぜだろうか。――われわれの日々も毎日が戦いだから、かもしれない。勉強、仕事、生活、そして孤独。あらゆる戦いが、日常にあふれている。それでも生きるのは、生きる者の“意地”があるからだ。

これまではWebでのダウンロード販売のみであったため、本作を知る機会も鑑賞する機会もあまりに少なかった。だけど、これからはケータイ小説として読める。PC版も、データ自体はダウンロード式だが、店頭販売が開始される（※購入方法などの詳細については、次のページを参照してほしい）。

魂を焦がすような熱いドラマが、ゲームで培われた表現技法をもって鑑賞できる『セツの火』。興味を持たれた方はぜひ、遊んでみてほしい。

『セツの火』を遊ぼう！

PC、ケータイ、カード… 選べる“リード”スタイル

これまでＰＣでのダウンロード販売のみだったデジタライズ・ドラマ『セツの火』は、このたび携帯小説として配信開始。さらに店頭で購入できるようになるなど、その読み方、“リード”スタイルはさらに広がった。自分に合ったやり方で『セツ』に触れよう！

スタイル①



ケータイアキバ書房 AKB464 で

携帯小説として！

携帯小説版は携帯サイト「ケータイアキバ書房AKB464」で1ファイル52円（全7話、76ファイル予定）で購入できる。書き下ろしの「序章」(無料)も追加!

EZweb	電子書籍・コミック・写真集→コミック→	ケータイアキバ書房 AKB464
iモード	メニュー/検索→コミック/書籍→コミック→	
Yahoo!ケータイ	書籍・コミック・写真集→電子コミック→	

スタイル③



ぶらっくまーけっとDL で

直接PCへダウンロード!

これまでどおり、PCから直接ダウンロード購入ももちろん可能。これは公式サイト「ぶらっくまーけっとDL」で行っている。価格もお手ごろになり、3360円（税込）。なお、体験版も配信しているので、まず試したい人はこちらをどうぞ！

「ぶらっくまーけっとDL」: http://blackmarket-dl.com/

スタイル②



らっくん で

店頭から購入！

カード型PCソフト「らっくん」としても発売開始。これは店頭でカード購入後（税込3360円）、裏面のコードを入力すれば、いつでもどこでも『セツの火』が起動する。

「らっくん」ホームページ：http://www.lac-net.com/

メディア・ビジョン エンタテインメントのオンラインショップ MVE ONLINE SHOP ぶらっくまーけっと BLACK MARKET がスゴい!



メディア・ビジョン エンタテインメントではオンラインショップ「ぶらっくまーけっと」も運営中。ここでは『ワイルドアームズ』関連商品をはじめ、フィギュアやぬいぐるみなど多種多様なものを販売しているぞ！



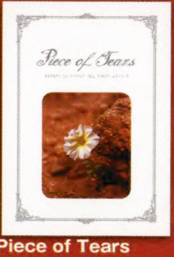
ユウリィ・アートレイデ フィギュア限定版［すけべ本バージョン］

特設『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』のヒロイン、ユウリィ・アートレイデの［すけべ本バージョン］フィギュア!? わかる人にはわかる!



やるせないネコ ディーン

『ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード』に登場した“やるせない状態”がぬいぐるみに!



Piece of Tears

『ワイルドアームズ』シリーズ作曲者、なるけみちこ氏のミュージックファンブック。

「ぶらっくまーけっと」URL: http://www.media-vision.co.jp/blackmarket/

読者プレゼント!! ここに掲載の「ぶらっくまーけっと」商品を、なんと読者プレゼント! 詳しくは156ページへ!!



『R-TYPE Ⅲ』(スーパーファミコン)
アイレム／シューティング／1993年

フォースの使い分けがカギを握る名作シューティングの第3弾。バーチャルコンソールで配信中！

【なつかしゲーム総天然色アートギャラリー】

レトロポリタン美術館【ミュージアム】

第3回

ゲーム大好きクリエイターが、好きなレトロゲームをイラストで自由に表現する大好評コーナー！　第3回は「百合星人ナオコサン」「○本の住人」「デイドリームネイション」が絶賛連載中の漫画家・kashmir先生が、誰も見たことのないR-90のパイロットを初めて具現化!?

今回の画伯 | kashmir カシミール



パイロット（14才の少女の肉体に幼体固定された）になろう！　軍は否定しているけど！　先日製鉄所の見学に行きました。蛍光オレンジに輝く1600 Cの鉄塊が轟音と蒸気を撒き散らしつつ猛スピードで流れてくさまはまさにファイヤキャスクファクトリー！　死ぬ！

http://picnic.to/~kashmir



マムルに囲まれて倒れた1回目……
巻物なしでモンスターハウスに迷い込んだ10回目……
テーブルマウンテン山頂目前で大型地雷を踏んだ100回目……

200回、300回、1000回……

シレンのレベルは1に戻る。
だがプレイヤーは成長を続ける。
こうすればよかった。この方法があった。
シレンの風来の旅は終わらない。次も、また次も。

風来のシレン

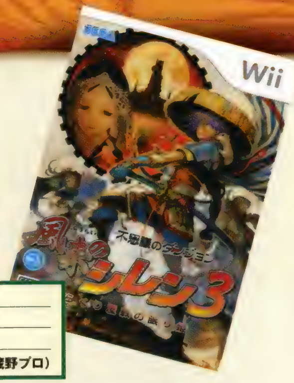
《シリーズ特集》



シレンの正式続編がWiiに登場！

不思議のダンジョン 風来のシレン3 ～からくり屋敷の眠り姫～





Wii
Wii／セガ
ダンジョンRPG
2008年6月5日発売予定／7140円（税込）
Text＝小日向ななみ（武蔵野プロ）

「圧倒的なボリュームと正常進化の可能性を具現!!」

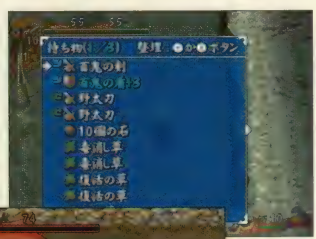
「正統ナンバリングタイトルが8年ぶりに登場!!」と、本作のどの記事にも書いてある。こういったたぐいのキャッチコピーとしてはそれほど目新しくはないのだが、この、「正統」というところがポイントなのである。

この8年で『不思議のダンジョン』シリーズを取り巻く環境は、大きく変わった。『トルネコ』シリーズはモンスターの育成や連携システムを深化させ、『チョコボ』シリーズは自身の成長していく過程、楽しさを体現した。さらに、『ポケモン』や、これは正式シリーズではないのだが、『サクラ大戦』ではそのキャラクター性を大きく打ち出し、ゲーム性とうまくミックスさせている。そして、『不思議のダンジョン』というブランド自体が、8年前のそれを問題にしないほど認知され、市民権を得た。

ここで「正統」が持つ意味を考えたい。そもそも『シレン』シリーズは、過剰なまでに練り込まれたゲームシステム、バランスが最大の魅力である。まず間違いなく、初見プレイであまりの難易度に、多くのプレイヤーがサジを投げる。しかし、2回目のプレイではより先に進める。10回やれば10回、100回やれば100回分、プレイヤー自身の成長を楽しめるのが『シレン』シリーズの本質なのである。ほかのタイトルとは、そこが大きく違う。時には制作者が意図できないような攻略法を見つけ、ほくそ笑むこともあるだろう。まずその部分は保障されるわけだ。

本作では、ストーリーを魅せるための手段として、レベル継続システムが採用されている。これは既報で、多くのヘビーユーザーが危機感を抱いている。一発勝負の魅力が損なわれるのではないかということだ。しかし、そもそも武器の引継ぎや合成、強化という要素は『風来のシレン』からすでにあったもので、それがレベルにも当たると考えれば、さして危惧するところではない。むしろ、そこで体現されるドラマ性は、今までのシリーズになかった魅力が表される。ダンジョン数は30以上。これを一般的なRPGに置き換えて考えてもらえれば、その膨大なストーリー性を予想してもらえるだろう。街が30個あるRPGと考えてもらっても差し支えない。超大作RPGを凌駕するほどのボリュームである。

新機軸システムとしては、シレン、アスカ、センセーのパーティシステムが目を引く。先頭を歩くプレイヤーをマスターキャラとして変更しながら、局面を乗り越えていくシステムだという。仲間に命令を与え、独自に行動させることもできる。さらに、竜脈にアイテムを置くことで強化、変化、分裂などの効果が得られる新システム、草や杖のほかに、投げて使用する使いきりの「札」が登場。また、床自体が特殊効果を発動するフロアもあり、これは『風来のシレン2』の土偶システムに近いよ



右下に注目。レベルは仲間別に用意され、集中してレベルアップさせることもできる



イージーモードでは倒れてもアイテムがなくならない。初心者にお薦めのシステムだ





うである。
　Ｗｉ－Ｆｉコネクションを利用したネットワークサービスにも注目したい。以前のシリーズにもあった、倒れたシレンをほかのプレイヤーに助けてもらう「風来救助」システムでは、救助の依頼をサーバに送ると、登録した友達のＷｉｉ伝言板にメッセージで伝えることができる。また、対戦システムも用意されており、地形、ルーチンなどまったくの同条件で、プレイヤー同士がタイムアタックで勝敗を競う。さらには、『アスカ』（※）で好評だったネット配信ダンジョンも、用意される見込みで、ほかにもサーバの壺などを通して、アイテムなどをプレイヤー間で取引することも可能。「Ｗｉ－Ｆｉ番付」では、全国風来人のスコアを登録、確認することが随時可能となっている。ネットにつなぐことで、いろいろな楽しみ方ができそうだ。さらに、ヘビーユーザーお楽しみのクリア後ダンジョンも、シリーズ最高難度のものが用意されているそうである。
　とは言え、まだ謎のベールに包まれている部分も多い本作。次ページで、その謎について、企画の梅谷氏に深く追求してきた。愛に満ちた本誌でしか得られえぬ情報に、想像力を膨らませてほしい！





数あるドラマも見もの。密室でアスカとふたりきり。ボクならおとなしくなんてできない

※『アスカ』 正式名称は『不思議のダンジョン　風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！』ドリームキャスト版とWindows版があるが、この記事内ではWindows版のことを指す。

シレンはプレイヤーの分身のような存在です

株式会社チュンソフト
ゲームデザイナー

梅谷博愛

Hiroyoshi Umetani インタビュー



Wiiでの最新作『風来のシレン3』についてゲームデザイナーの梅谷氏にインタビューを敢行。ユーザーを代表して疑問をぶつけ、今作の最新情報や魅力について語っていただいた。

Interviewer=小日向ななみ（武蔵野プロ）

ダンジョンだけではない ストーリー重視の『シレン3』

——それでは早速、今回はシレンの出生にまつわるお話ということですが……。

出生というより、シレンの一族のことを描いた感じですね。新キャラクターのセンセーというのは叔父さんで、シレンの母の弟です。

今までの『シレン』シリーズは、始めたら即ダンジョンという感じで、ストーリーがやや薄かったと思うんですね。ですので今回はそこを重視し、クリアまでに30～40時間はかかるほどのボリュームのシナリオを用意しています。ひとりで入らなければならないダンジョンなんかもあったり。キャラクターごとにドラマや、ロマンスなんかもありますので、期待していただければ。具体的な内容は、まだ秘密ですけど（笑）。

——キャラクター性が強く打ち出されているということは、ボイスは付くんですか？

ボイスは今回も入れてないです。やっぱりみなさんに「オレの中ではこういう声」というのがあると思うので。シレンは、プレイヤーの分身のような存在です。また今までのシリーズではシレン自身に名前を付けられるようにしてありますし。やはり思い入れは人それぞれですので、ボイスは乗せませんでした。

——今回はパーティプレイということですが、シレンとアスカ、センセーの違いは？

盾はセンセーは持ちませんが、アスカは持てますし、アスカやセンセーにしか装備できない武器もあります。シレンはオールマイティーにできるけど、二刀流にしてもセンセーの威力にはかなわない。そういった差別化ですね。

——たとえば毒矢の罠を踏んだとき、仲間にも当たりますか？

当たります。

——ということは、大型地雷を踏むと全員が大変なことになる。

そうです。全員のHPが1になります。

——HP1！　これは大変ですよ。では、仲間の変更にはターン数を使いますか？

操作キャラの切り替えだけでは、ターンは使いません。仲間に命令したり、『ドラクエ』のAI機能のように自由に行動させることもできます。キャラクターごとにレベルが違うので、誰かひとりだけ育てるといったことも可能になったりします。

——ターンを使わないのは大きいですね。モンスターは『シレン2』から派生したものが多いのでしょうか？

そんなことはないです。今までのシリーズを見て、通して出ているのは入れたりしてい

ます。今回半分以上が新規のモンスターです。今までどおりの能力を持ったやつもいれば、今回から作られた能力を持つやつもたくさんいますよ。

——では新しい状態異常ってありますか？

結構いやらしいのがあります。

——たとえばアスカの目がハートマークになってシレンに言い寄ってくるとか？

それはないです。違う意味でやらしいほうです（笑）。

——では仲間モンスターシステムですが、『シレン2』ですと「モンスターのツボ」、『アスカ』なら「エレキ箱」になりますが、今回はどんなふうになるのでしょうか。

実はモンスターを仲間にはできません。

——できない！

その代わり1作目に登場した（プレイヤーがモンスターに変化する）肉はあります。

——だから3人パーティなんですね。

そうです。どちらかというと、その3人の個性付けに力を入れてます。

——ではアスカは〝ござる〟って言いますか？

言わないですが、ゲーム中で少しそれにかかわることが……。そこは作品で。

——ちょっと変わりますが、オヤジギャグやヘンな話が聞ける「話の種」ってありますか。

「話の種」ですか……今回ないです。

——ないんですか！　アスカは「話の種」を飲んだときだけ、〝ござる〟って言うのかなって、思ったんですけど。

なるほど（笑）。でも、アスカはシレンと一緒に冒険をするので、ダンジョンで話しかけたら答える、みたいなのは用意しています。

上級者と初心者両方に配慮した新システム

——新アイテムのお札についてですが、これは杖とどう違うんでしょうか？　やはり投げて使うものなのでしょうか？

そうです。杖は振ると魔法がどこまでも飛んでいきます。そして絶対に当たる。お札は杖と違って外れることもありますし、射程距離（という制限）もありますけど、その分大きい効果をもらえたりします。

——新システムの道具成長システムについてですが、これは、ダンジョン内の竜脈（という名の場所）にアイテムや武器を置いて成長させるということなんですけども、これはダンジョンに入って出た後にも、そこにアイテムが残って内部がリセットされないということですか？

そのように、リセットされない場所もある、ということですね。

——そのほかに道具成長システムにおいての要素とかはありますか？

ええ、いろいろあります。アイテム強化のほかにも、変化とか。それでしか作れない道具とかも存在します。

——ゲームシステムでは、竜脈システムが今回の肝になるんでしょうか？

竜脈や道具成長システムが今回のシステムの核や肝というわけではありません。壺が登場した時のような、あくまで一要素だと思っていただければいいかと思います。



親族であるシレンとセンセー。パーティプレイによる重厚なストーリーがプレイヤーを待ち受ける

——本作では、イージーモードとノーマルモードの難易度選択ができますが、具体的な違いというのは？

これは実は、イージーやノーマルでダンジョンの難易度が変わるというものではないんです。単にイージーモードでは、倒れても道具がなくならなくなるというだけの違いですね。どちらかと言えば、今までのシリーズのテイストに近いノーマルモードで遊んでいただきたいとは思うのですが。

一度死んでしまうと、そのままゲームを投げ出してしまうという人も多いので、とにかく先へ進んでストーリーを楽しみたい、という方のためのイージーモードです。

——『シレン』おたくにとっては、あの（倒れて道具がなくなって、頭の中が）真っ白になる感覚が最高なんですけどね!!

では、次の質問ですが、今回、新しい泥棒対策（シレンが店からアイテムを盗んだ時の店側のリアクション）はあるのでしょうか？

『3』は泥棒するのがすごく難しくなっていますよ。

——簡単に「大部屋の巻物」とか、アイテムを使用しての泥棒ができると思うなよ、ということですね。

お店から出やすくはなっているんですが、そこから泥棒を成功させるのは難しくなっています。今回はお店でもドラマチックな展開が期待できますよ。たとえば仲間と連携したり……。いろいろと突破の方法はあるので、ぜひ、じっくり考えていただきたいですね。

Wiiでの発売 その趣旨とは

——今回、『シレン3』がWiiでの発売になったということの理由をお聞かせください。

『シレン』シリーズはこれまで、ずっと任天堂さんのハードで出しているということもあるのですが、やはりネットワーク環境にこだわっています。たとえば「救助」というシステムがあるのですが、自分が倒れて「助けて」とサーバーに救助メールを投げたとします。すると、そこで設定がオンにされていれば、フレンド登録した友達にWii伝言板でメッセージが伝わるんですね。「友達が助けを求めてるよ」みたいな。

また「サーバーの壺」というのがあり、入れたアイテムがサーバーに上げられて、フレンドや、知らない人にあげることもできます。そういった通信を利用した遊び方が一番手軽に楽しめるのではないか、ということで、Wiiを選択していますね。

——アイテムのやり取りがあるということは、レアなアイテムもあるということですか？

手に入れにくい、存在自体がレアというアイテムは



今回の「もっと不思議」はこれまでで一番難しい 末長く遊んでいただけると思います

あります。

――通信対戦もあると。

はい。規定の階までどっちが早く到達するか競い合う、というタイムアタックです。

――Wi-Fiでつないで、ヨーイドンでスタート、みたいな。

そうです。対戦では、どちらも同じダンジョンです。形とか罠の配置などもまったく同じ。最初に右と左、どちらの道を選ぶかだけで（タイムが）かなり違ってきます。右に行ったら強い武器、左だったらすぐに階段とか。



救助システムやアイテムの共有などWiiにおける最大のメリットであるネットワークが日本中の風来人とつながる

――対戦のシステムは、ほかにも用意されているのでしょうか？

いいえ、ひとつだけです。（プレイヤーが）モンスターとシレンに分かれて戦うみたいなのは、このゲームには合わないじゃないですか。片方が動かしてる間、もう片方が待っているのはストレスがたまりますし……。時間制限をつけてもいいんですが、『シレン』はじっくりと次の手を考えたい人が多いと思いますので、あくまで相手の人を待たせない、そういう対戦方式ですね。

――ストレスといえば、今回、普通のWiiリモコンだと今までのコントローラと比べてボタンが足りませんよね。『シレン』をやっている人は、結構操作性を気にしますので、この辺りはどうでしょうか。

Wiiで考えられる、あらゆる持ち方に対応しています。リモコンの横持ち、縦持ち、ヌンチャクスタイル、そしてクラシックコントローラ。一番推奨なのはクラシックコントローラですね。スーパーファミコンの頃と変わらないイメージで遊べますよ。コントローラは大事ですから、気を使っています。

――自分が遊びやすいコントローラで、ということですね。それではクリア後ダンジョンについて。『シレン』シレーズで最も遊ばれているのが、「もっと不思議」と言われる何も持たずに入るダンジョンだと思うのですが、ひとりで入るのが当たり前というダンジョンのほかに、パーティで入れるダンジョンもありますか？

ええ、ありますよ。アイテム持ち込みの有り無しもあります。

――（『シレン2』の）「最果てへの道」にあった「黄金の間」。あのような隠しフロアは、今回ありますか？

「黄金の間」とは違いますけど、隠しというか、ちょっとしたイベントが起きる階は存在します。今回の「もっと不思議」は、これまでで一番難しいんじゃないかなと。

――さらに難しいですか！　これまでWindows版『アスカ』の「裏白蛇島」が一番難しいと言われていましたが、それよりも？

それより難しいです。ダンジョンに行くのは二人でもいいですけど、ひとりで行く場合はどのキャラクターを使うかで、全然難易度が違います。「草は使わない」など、縛りプレイもできますよ。通信を使ったダウンロードダンジョンも予定されておりますし、ストーリーボリュームと合わせて、末長く遊んでいただけると思いますのでぜひ期待してください。

――楽しみに待っています！　今日はありがとうございました。



シレンの道も、この一歩から

不思議のダンジョン2 風来のシレン



SFC

スーパーファミコン／チュンソフト／RPG
1995年12月1日／11800円
※バーチャルコンソール配信中（900Wiiポイント）
Text=卯月 鮎

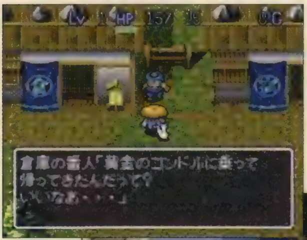
「私の恋と書いて シレンと読む」

発売から数年たっていたが、フリーになりたての頃、暇すぎる夜のお供になってくれたのが『風来のシレン』（以下『シレン』）だ。何しろ集中しているからあっという間に時間が過ぎる。あまり多くはない仕事を終わらせ、夜10時から始めて気がつくともう朝の4時!? でも今は33F。40Fまではがんばろうかなとプレイし続け、完璧な朝になる。いい調子のときに限って、おにぎりがない！ くさったおにぎりもない!! う～、腹が減った……。草をムシャムシャするも焼け石に水。まさかの飢え死に!? やっちまったとの後悔とともに、「『風来のシレン』、手ごわいヤツ！」とつぶやきながらダンジョンならぬ布団に潜るのだった。

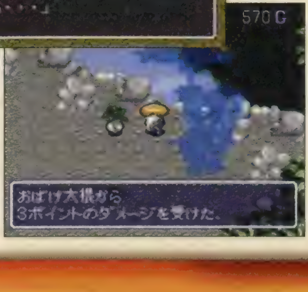
『シレン』の何が面白いかって、やはり自分そのものが試されるところだろう。通路で強敵とバッタリご対面。HPはあとわずか！ こんなピンチをどう乗り切るか？ ひたすら逃げ回って階段を目指す（たどり着いた部屋がモンスターハウスだったり）。今のレベルならなんとか倒せると踏んで、実力行使に出る（そんなときに限ってミスを連発）。未識別のアイテムを、それこそドラえもんがあたふたしたときにポケットからガラクタを取り出すごとく、何でもいいから使ってみる。生き残るための戦略は多種多様。「しまった！ 白紙の巻物があったのに」なんて後悔は先に立たず。思えばこれって、人生と同じだよなぁ。今までの部活を続けるか、ほかに移るか。すぐに告白をするかもう少し様子を見るか。就職はどこにしようか……。あらゆるシーンが決断の連続。そう、人生は『シレン』だ。

『シレン』は、『トルネコの大冒険』に続く不思議のダンジョンシリーズ第2弾。『ドラクエⅣ』の第3章、トルネコの章をフィーチャーした前作と比べるとライトユーザーへのアピール力はやや弱かったように思う。でも、私は『シレン』に流れる風来の精神を気に入っている。道具を仕入れる仕事の一環ではなく、独立独歩の厳しくも気ままな旅。これがいい。

暗くて人工的なダンジョンのイメージを覆してくれたのも『シレン』だ。序盤は、川あり谷ありの自然あふれるフロア。ダンジョンなのに「外だ！」と、ひとりで妙に盛り上がったのを覚えている。モンスターだって親しみやすい。大きなしっぽが印象的なマスコットキャラのマムル（マムルのしっぽ焼き。食べたいような、かわいそうなような）をはじめ、泥棒コンビのガマラとぬすっトド。壁にボコボコ穴を掘る兵隊アリ。彼らがコンビニのおにぎりを握っているに違いない妖怪にぎり変化……。モンスターがレベルアップするのも『シレン』の特徴。コドモ戦車がオヤジ戦車になって、ガンコ一筋イッテツに！ またイッテツ戦車が強いんだ。



活気がある渓谷の宿場。ここを拠点にシレンの冒険が始まる。町の人々との触れ合いも見どころ



シャッフルダンジョンと呼ばれる自然の地形を生かした迷路。屋外の澄んだ空気がすがすがしい





旅の仲間も忘れられない。「い・い・こ・と・してあげる」にドキッとさせられた目つぶしのお竜は、すぐに頼れる助っ人になってくれた。一方で、「アニキ、おれも連れてってくれないか？」とこっちを慕ってくれたペケジは（女と店を持つために大金取られたけど）、最初は役立たず。敵と間違えてペケジのパンチがシレンに炸裂！　コラッ、瀕死になっただろうが!!　指圧をしてくれる座頭ケチもいたなあ。旅は道連れ、世は情け。彼らがいると心強い。

「さすらおう！このダンジョンを」



立ちはだかる店主を前に、しばし考え中。店に階段があった！　と思っても、それはンドゥバです

これを書くとあまり賛同されないかもしれないが、私は風来の精神にならって、鍛えまくった武器を持ち込むプレイはなんとなく邪道な気がする。だから、最近のダンジョンRPGでも、とりあえず食料片手にサクッとダンジョンに入ることが多い。これだと、序盤からいくらでも分岐しうるストーリーが味わえるのだ。まともな武器が出なかったら、逃げ回ったり、飛び道具で対抗したり……。強力な武器や防具を装備すると、波瀾万丈の序盤戦が固定化されてしまう気がする（そういう意味でも、何も持っていけないフェイの最終問題は燃えに燃える）。

道半ばにして倒れ、レベルが1に戻るのも、さっぱりしていて美学を感じる。経験値はプレイヤー自身に蓄積され、それは決して奪われない。やられたら真っさらな状態で最初から。悔しくも信じられないほど夢中になったレトロゲームにも通じる。一期一会。どの1回にもクリアのチャンスは平等に眠っている。ダンジョンに入る前には、そんな期待感で胸がいっぱいになる。まるで、知らない国に降り立ったバックパッカーの気分。旅のロマンが、初代『シレン』には満ちていた目の前には無限の大地が広がる。さあ、今回はどんな出会いが待っているのか。



店主VSシレン 仁義なき戦い

テーブルマウンテンの頂上にあるという黄金郷を求めてこばみ谷に現れた風来のシレン。友の形見の三度笠をかぶり、語りイタチのコッパを連れて、黄金のコンドルが羽ばたく太陽の大地へ向かう……。

前作『トルネコの大冒険』でシステム的には完成していたが、それでも『シレン』ならではの新要素が、ゲームにコクを出している。特に「壺」は『シレン』を代表する名システムだ。アイテムを入れるのがメインだが、「底抜けの壺」を割って落とし穴を作ったり、「背中の壺」を押してHPを回復したり……。「分裂の壺」と「吸い出しの巻物」を使ってアイテムを無限増殖させた人も多いだろう。

また、お店があるのも『シレン』ならでは。ピンチのときにお店の音楽が流れると結構嬉しい。これぞダンジョンのオアシス。でも、「チャンスだ、盗んじゃえ！」と心の悪魔がささやく。肉やら杖やら「大部屋の巻物」やら、各種アイテムを総動員し、どう店主をごまかすか？　逃げるシレンに番犬が襲いかかる！　ちなみに私は「ばいばーい、とっつぁーん」と言いながら落とし穴で姿を消すのが美しいと思う。

特徴が違う 5つのダンジョン

『シレン』にはルールが異なるいくつかのダンジョンが存在する。それでは、思い出の各ダンジョンを紹介しよう。

・テーブルマウンテン

杉並の旧街道、山間渓流、竹林の村、天馬峠、山頂の町を抜け、最後は30Fの滝壺の洞窟にいる魔蝕虫を倒せばクリア。意外と序盤が難関。おばけ大根のどく草攻撃には苦労した。ダンジョンにいると人寂しくなるので、いろいろとイベントが起こる村や町は心安らぐ場所だ。

・掛軸裏の洞窟（ワナダンジョン）

次のダンジョンは、陶芸家ガイバラの屋敷にある掛軸裏の洞窟。帰ってこないガイバラを探して、16Fまで潜ろう。この洞窟ではワナ師の腕輪（自分はワナにかからず、敵がワナにかかる）が活躍する。これまで苦しめられたワナに敵をハメる。このダークな爽快感がたまらない。大型地雷で一網打尽。毒矢のワナを踏ませてグッサリ。お腹が空いたらデロデロの湯でモンスターをくさったおにぎりに……。でも足がないゴースト系には苦戦する。





・食神のほこら（肉ダンジョン）

さすらいの料理人ナオキのイベントをクリアすると、行けるようになるのが食神のほこら。持ち込めるのは「ブフーの包丁」と大きいおにぎりのみ。倒した敵が落とす肉を活用する。自ら肉を食べれば1フロアだけそのモンスターに大変身！ パコレプキンになって壁をすいすい通り抜けるのがいい気分だった。強敵にマムルの肉をぶつけていたぶるという非情なプレイもオススメ。

・フェイの問題

渓谷の宿場にあるフェイの問題は、通常のダンジョンとはひと味違う。どうやって階段にたどり着くかを考える、言わばパズルモードだ。1面は障害物ばかりで一見階段までのルートがふさがれているように見える。が、斜め歩きの操作を知ってれば簡単。後半では敵の特性を生かした上級テクニックも必要となり、実戦にも役立つ。全50面。



パズルモードと言えるフェイの問題。序盤は戦い方のチュートリアルに近いが、後半は難問続出

・フェイの最終問題

泣いても笑ってもラストとなるのがフェイの最終問題。シレンはフェイが掘り当てた巨大ダンジョンに潜りに行く……。持ちものは大きいおにぎりひとつだけ。アイテムは何もかもが未識別の状態で落ちている。たとえば「ウサギの絵の巻物」や「茶色の草」「四角い壺」といった感じ。1回使ってみなければ正体はわからない。『シレン』上級者にとって何ともアツいシチュエーションだ。99Fを目前に何度野望を打ち砕かれたことか……。80F以降は、そろりそろりと牛歩戦術。一歩動くのにも手が震える。壁貫通、自動追尾の炎が反則すぎるアークドラゴンをジェノサイドすべし。

SFCのセーブデータが消えるのが心配というプレイヤーなら、Wiiのバーチャルコンソール版をダウンロードするのもオススメ。もう発売から13年経つが、やっぱり最高傑作。すべての風来人に、旅の神クロンの追い風を！





風来人、初のぶらり携帯ゲーム旅

不思議のダンジョン 風来のシレンGB 月影村の怪物

ゲームボーイ／チュンソフト
不思議のダンジョン
1996年11月22日／3900円

Text=巽 吟子

© 1996 CHUNSOFT/すぎやまこういち

「帰ってきた風来人！ 悲恋のモノクロ絵巻！」

号外、号外だァー！ 『風来のシレン』（以下、『シレン』）から約一年、あの『シレン』が新しい旅物語を引っさげ携帯モノクロ活劇になって帰ってきたァ！ この知らせに心躍らせない風来人がいるかってェ話だ！ しかもしかも「色違いモンスターは？」「ゲームボーイ（以下、GB）の少ないボタンでできるの？」「容量が」「仲間が」なんてェ懸念を、旅の神クロンの追い風がすっかり吹き飛ばしちまうデキだってんだから、大したもんだねこいつァ！

さてさて、風来人伝説の地「黄金の大地」を見事踏破したものの、旅の途中でコッパとはぐれてしまったシレン。相棒を探すうちに立ち寄ったのは、何やらもの悲しい雰囲気の月影村。謎の怪物オロチに子どもをささげるしきたりがあるこの村には、実は重大な秘密があって……と、重厚な雰囲気で始まる『風来のシレンGB』。

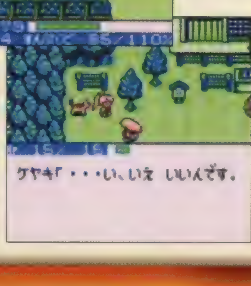
ハードの性能限界による変更は多くあるものの、不思議のダンジョン魂はこれっぽっちも失われていない。レベルアップしたモンスターは頭の上に数字を出し、モンスターハウスは難度が上がっていたりと、アレやコレやがGB用に調整されている。孤独な風来人の旅を彩る仲間も健在で、犬・猫・鶏（なぜかトサカのある凶暴な雌）が参戦。残念ながらモンスター肉とワナ道の要素はバッサリ削除されているが、それは次の機会に期待するとしよう。

『シレンGB』への変更点のうち注目すべきは操作方法。ほんのささいな操作ミスが生死を分ける不思議のダンジョン、操作性の善しあしはすなわち作品の明暗を分ける。『シレン』は十字キー＋8ボタンをフルに使い分け、これ以上ないほどの抜群な操作性を見せていた。これを『シレンGB』のたった4ボタンに振り分けた苦労は並たいていのものじゃないと推測する。心配されていた斜め移動はスタートボタンとの組み合わせに代わり、矢を撃つ、絶妙な方向決定など、『シレン』でできた要素はほとんど『シレンGB』にも盛り込まれた。この操作方法が初期型GBには実にしっくり来ており、久々に触ってみても指が完全に操作を記憶していた。それくらいに『シレンGB』での操作方法の変更は優れたものだと思う。シンプルなボタン配置でも複雑な動きが楽にでき、しかも極力ミスを招きにくい携帯ゲーム機用の練られた操作体系。素晴らしい！

そしてそして『シレンGB』を語るにおいて、忘れちゃいけないのがヒロインでマドンナのケヤキ。謎の怪物に立ち向かうシレンにアレコレ世話を焼き、少しはかなげで、ふわりとはにかんだ笑顔（想像）を見せる月影村の猫好きな女の子。物語が進めば進むほどケヤキの本心が聞けるイベントが発生するので、ぜひとも本編をクリアしていただきたい。宿命により村から離れられないケヤキ……自由な身である野良猫が好きだというケヤキ……会いたくなった



犬、猫、鶏の2匹＋1羽をお供に桃太郎、もとい風来のシレンは子どもを助けに向かう！



今作のマドンナ、ケヤキちゃん。公式で恋人とアナウンスされているのは彼女だけ!?







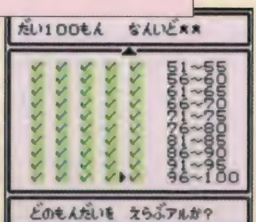
らいつでもおいでと誰にともなく呟くケヤキ……ぽつりぽつりと彼女の口から語られる本音と胸のうちに隠された悲しみにほだされたプレイヤーは決して少なくなかろう。それは無口な主人公シレン本人ですらも例外ではない。

ゲーム中、ある条件を満たすとサブタイトルの『月影村の怪物』が、『月影村の恋人』に変わる。「シレン」シリーズに登場するヒロイン、マドンナ数あれど、公式で両思いと明示され、「恋人」なんてうたわれる女の子は他にいない、はず！　しかし「シレン」の世界に住まう八獣の神々たち、運命の神リーバや旅の神クロンってのは実に残酷だ。月影村から出られぬ運命のケヤキと、ひとつ所にとどまれぬ掟に生きる風来人シレン……そんな二人の恋が実ることは、まずない。なんという悲哀。なんという悲恋。これぞ「風来のヒレン」！（……これが言いたかったわけじゃないです、本当）ケヤキ再出演の話を聞かないのは残念でならない。

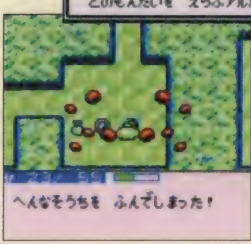
シンプルながら、いや、シンプルだからこそやり応えがあり、キャラクターの心の動きもじっくり追える本作。経験豊富な歴戦の猛者や通好みの旦那、姐御にはもちろん、「『風来のシレン』や不思議のダンジョンシリーズはたくさんあって、どれから始めていいのやら……」と迷える坊ちゃん嬢ちゃんにこそ、「マムルのしっぽ焼き」のように素材の味がよォッく分かる『風来のシレンGB』を強く推したいってもんだァ！　さあさァ、お立ち会い、お立ち会～い！



モンスターハウスも登場する充実のダンジョン。また、助け……



ゲーム本編とは独立したフェイの問題。難問珍問全100問



ワナ道はなくとも罠はある。おなじみ「しいたけシレン」登場



黄金の間でスキップスキップ！

不思議のダンジョン 風来のシレン2 ～鬼襲来！ シレン城！～



N64

ニンテンドウ64／チュンソフト
ダンジョンRPG
2000年9月27日／6800円

Text＝小日向ななみ（武蔵野プロ）

「青春さようならこんにちは 一生涯、ぬか喜びの快感！」

当時、女教師えろまんが家の使えないアシスタントとして泊り込んでいたボクは、先生とその仲間たちが話す会話に興味深々でした。

「最果て一階でモンつぼゲット」
「黄金の間で餓死」
「お店の中で落とし穴発見」
「遠投をつけてマゼルンに盾投げ」
「アスカ萌え。」

仮眠を取っているボクに毎晩のように貞操の危機を感じさせてくれた、プロ意識の塊のようなその先生から、そのゲームが『風来のシレン』であることを聞きだし、スーファミに続く次世代機として、ついに我が家にもロクヨンが導入されたのでした。

つまりボクにとっての次世代機はニンテンドウ64であるとともに、処女作は本作であるわけです。

『風来のシレン2』は甲子園である。

やった感想。

結局、『シレン2』やってて何が一番語り草になるかって言ったら、死にざまなんですよ。サヨナラのランナーをタイムリーエラーで……、なんていう青春物語を、それこそ「100万回」味わえるというワケです。

夏の県大会、つまりは「鬼が島」という一応の最終面を勝ち抜いたボクに待っているさらなるステージ、甲子園、つまり最果てへの道。ミスをして旅が終わるたび、「なぜあそこでロージンバックをつかまなかったのか」、的な甘酸っぱい記憶を提供してくれた。そしてそのたびに、自分が成長するきっかけを作ってくれた。

でも、それでも――……。

めくるめく、ぬか喜びと後悔の念。

それ自体が『シレン』シリーズ最大の魅力であり、蜜なのです。

『シレン3』の発売に際して、中村光一氏は『シレン』シリーズを「クリアまでが50％」と評したが、真夏の夜の夢を繰り返すシレンマニアにとって、その言葉は的確ではないだろう。結局、『シレン』シリーズを通して最も注目されたのがクリア後のいわゆるラストダンジョンであり、特に、本作「最果てへの道」の楽しさは全シリーズの全ダンジョンを通してみても出色のデキである。白紙の巻物を水がめで濡らして再利用するというコンボが強力ではあるものの、『シレン』における分裂の壺、『アスカ』における根性の竹刀などに相当する「これさえ出りゃ勝ちじゃん」的なスーパーレアは存在せず、「特定のモンスターを倒すと出るしあわせ草を、またそのモンスターに使ってレベルアップさせ、復活の草を出させる」などといった緻密な攻略パターンが用意されている。また、突き詰めると意外なほど攻略の自由度が高く、決して運が絶対条件ではないことに気づかされるのだ。

そしてさらに、そういった理の外側に「黄金の



なんといってもクリア後ダンジョン、最果てへの道が楽しすぎる。自分の限界に挑戦せよ！



当時、もののけ王国をコンプリートするとパスワードが現れ、先着プレゼントという企画も





間」なる、『シレン』シリーズでも例外的な「隠しダンジョン中の隠しダンジョン」が用意されているのも心憎い。特にこの「黄金の間」を発見したときの感動といったら筆舌に尽くしがたいもの。例えるなら甲子園で満塁ホームランって感じですよ。大部屋の巻物で壁を一気にとっぱらってドカーンと発見隠し階段！ 音楽もいきなりなまめかしく変化し、それに乗り悠然とレア満載VIPルームへと赴くシレンの姿を想像していただけるだろうか。……まぁ満塁ホームランを打ったからといって勝てるわけではないのがまた青春しているわけですが。おにぎり出ないし。

本作独自要素のもののけ王国も楽しい。これはダンジョン内で仲間にしたモンスターを預け、動物園のように鑑賞できるシステムである。キャッチャーがピッチャーの配球をすべて覚えているように、彼らを眺めていると、出会いすべてが脳裏に浮かんでくるのだから不思議なものだ。さらに、武器防具の収集、シレン城改築などのコレクション要素などを考えても、後日発売された『アスカ』をしのぐボリュームを持つ、と言っても過言ではないだろう。



また、ロムカセットであるため、死んでも即復活、再プレイがスムーズに行えるという点も見逃せない。繰り返しプレイすることでプレイヤーの成熟度が増す本作において、この利点も非常に大きいと言える。

現在品薄の『アスカ』に比べ、64本体を含めても比較的楽に入手できることもあり、『シレン3』から初めて興味を持った方にもお薦めしたい。『シレン』には特待生問題も関係ないしね！ 高野連、愛してる!!

ちなみに、女教師えろまんがの先生は、ボクに下からの三角で締め落とされた挙句、今は廃業して葬儀屋をやっております。南無。



64版『シレン』を語る上で欠かせないのが、この黄金の間。階段へ向かう道に、緊張の汗がしたたる!!



【特別ギャラリー】

かわいい子には旅をさせろ!?

ニンテンドウ64『風来のシレン2』は、シレンが10歳という設定で、キャラクターも幼くデフォルメされており、シレンにあわせて敵キャラもちっこくデザインされて反則なほどかわいくなってますので、とくと堪能あれ（強制）。



異境の砂漠に、風来人立つ。

不思議のダンジョン2 風来のシレンGB2 砂漠の魔城



GB
ゲームボーイカラー／チュンソフト
不思議のダンジョン
2001年7月19日／4500円
Text＝巽　吟子

「お気の毒ですが、弟切草は——かさタヌキでした」

「ぼよん」「ゴフッ」……シレン、死亡確認！　スタート地点イルパの街で復活！

てなわけで、あの「いつでもどこでもダンジョンに潜れてハマれてしまう、不思議のダンジョン脳生成マシン」こと、『風来のシレンＧＢ』が帰ってきた！　しかもカラーで！　しかもしかもシレンとコッパは砂漠で行き倒れで捕らわれの身に！

大ボリュームのダンジョン、旧作からの再参戦キャラ、またも出会うかわいい女の子、肉とワナ道の復活、新規モンスター大量追加、元祖「風来救助隊」、「祝福」の新効果、従来の和風な趣とは一線を画した異国情緒あふれるイルパの街並み、アニメーションを多用したビジュアルシーンなどなど……と、『シレンＧＢ』前作からの変更・追加点を挙げればキリがない。携帯ゲーム機でありがらも『風来のシレン』集大成決定版と言ってもいい内容だ。

シリーズで培ってきた莫大なシステムをぜいたくに使用してさらに進化を遂げた、いつも以上に悩ましいモンスターとダンジョンが次から次へと現れる。『シレンＧＢ』が、少ない手札でいかに「たったひとつのさえたやり方」をひねり出せるかがダンジョン制覇への道というストイックな内容であったのに対し、『シレンＧＢ２』は大量にある手札をいつも以上に使いこなすのがクリアへの鍵と、同じゲームボーイ作品とは言え少々プレイ感は異なる。

本編の難易度は『シレンＧＢ』よりもぐっと抑えめで一見さんにもとっつきやすいのは魅力的。奈落の果てに向かうのは、今からでも遅くない！





恒例の「もっと不思議なダンジョン」はもちろん、持ち込み前提の高難度ダンジョン有



これこそ正常進化でござるよ!

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参!



ドリームキャスト／セガ
ダンジョンRPG
2002年2月7日／7140円（税込）

Text= 小日向ななみ（武蔵野プロ）

「シレンおたくがアスカおたくになる瞬間」

『風来のシレン2』の発売から1年と半年後、ボクはいまだにラストダンジョン、「最果てへの道」を狂ったようにやっていた。どうやったら盾なしでクリアできるか。いかにしたら3時間で99階を制覇できるか。数あるシレンおたくの中でも、中の上くらいのレベルくらいではあったように思える。そんな中、発売されたのがこの『女剣士アスカ見参』だった。当時、『シレン』といえばパーフェクトにラストダンジョンしか頭になかったボクにとって、「正直シナリオなんかどうでもいいぉ★」といった体である。とは言え、そこに新しいラストダンジョンが存在するからには、シナリオにも挑まねばならないのです。オーゴッド！　中村光一氏も酷なことを要求するもんだぜ。

だからシナリオ開始。

そしたらちょっと萌えた。

あれー、おかしいな。それまでのアスカって言ったら虎の子の盾装備したままどっか消えちゃったり、ケンゴウで飛ばされた武器勝手に持っていっちゃうだけの人だったのに！

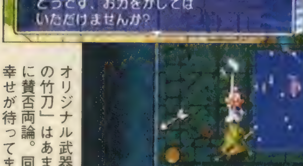
仲間にできるキャラクターも大幅に増えてて、それぞれ個性的。仲間を育てながらダンジョンを攻略していく、というのも存外に楽しい。特に忍者の頭領、ジンパチの頼もしさといったら鬼に金棒、「マリオ」にフラワー、「カイジ」にパチンコといったあんばいである。

後に『トルネコ』シリーズで熟成されていく、モンスター育成システム。その元になったであろう、「エレキ箱」システムも新登場。武器だけでなく仲間を成長させてダンジョンをクリアする、という概念ができたことも、特筆しておきたい。どうくつマムルにはお世話になりました。

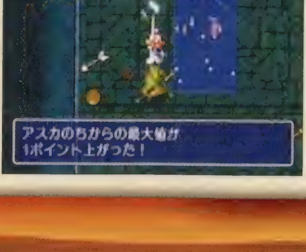
クリアまでにかなりの数のダンジョンが用意されている本作だが、それぞれがまさに絶妙なバランスで構成されていることに、また驚く。キャラクターにまずとらわれたボクではあったが、この作り込みには感服するばかり。前作をやり尽くしたと言えるようなプレイヤーをも納得させる仕掛け、システム、テンポ。

特にテンポが良いのであろう。プレイヤーがプレイに疲れ始める頃、いい具合に町や村などが現れ、違った展開を見せてくれるのだ。テンポがいいから、おそらく多くのプレイヤーにとってもシナリオ面はそれほど期待されていなかったであろうにもかかわらず、キャラクターそれぞれにまつわるドラマ性が際立つ。このあたりの、ゲームならではとも言える絶妙な時間構成は、それまで送り出されてきた名作サウンドノベルのエッセンスが詰め込まれたのかもしれない。

その後、ドリームキャストごとえろまんが先生（26ページ参照）に強奪され、リアルの事情でアスカがレベル1に戻るというハプニングがあ



印象的なのが仲間システム。特に三方向十突進攻撃で敵をほふるジンパチには惚れざるをえない



オリジナル武器の「根性の竹刀」はあまりの性能に賛否両論。同種合成で幸せが待ってます



ったものの、何とか本体を再購入し、いよいよクリア後ダンジョン、白蛇島と相まみえることとなった。やっぱり熱いんだなこれが。

多くの攻略要素で変幻自在のプレイが楽しめる『シレン2』と比べ、こちらは質実剛健というか、ひとつひとつ正しいことを積み重ねていく面白さがある。どちらかといえば『シレン』の「フェイの最終問題」に近いかもしれない。

登りダンジョンだと気がつかずに店中の落とし穴に狂喜乱舞した挙句店主に撲殺され。

通過の腕輪を持っているにもかかわらず、水の中に落ちた壺を拾えないことに涙し。



クリア後ダンジョンのひとつ、「白蛇島」のモンスターハウス率に君は刻の涙を見る、か!?

意気揚々と振っていた根性の竹刀が呪われ。

ねだやしの巻物を投げられ。

そして、デビルカンガルー（※）。アスカで白蛇って言ったらデビルカンガルー。もうどうしようもなくやるせなくデビルカンガルー。彼に会えば、林冲に20万の禁軍をたち割られる将軍や、長篠の合戦でこてんぱんにやられた武田騎馬軍の気分になれること請け合いです。苦労して鍛え上げた自慢の虎の子が、思いがけず強大に育っていた敵になすすべなく負ける瞬間……。アメノ……アメノーヨーニ……。

とにかく、『シレン2』で得た自負が、ぽっくり折れてしまいましたよ。しかし負けてばかりもいられない。どんな困難も知恵と勇気で乗り越えるのがシレンおたくたるもの。低階層で貧弱な装備しか出なくても、数々のテクニックを駆使して攻撃をしのぎ、アイテムをつなぎ合わせ、局面を打開する。たった1ターンが織り成すドラマを、余すところなく味わえる『アスカ』は、やっぱり『シレン』しているのであった。

追伸。シハンが弾いた武器からドドロが生まれた時は、「お母さん、見事な五つ子ちゃんですよ」という先生の声が聞こえました。

※デビルカンガルー　ほかのモンスターを倍速+攻撃力UPもしくは特殊攻撃のみ状態にする「オオイカリの杖」を使う。ひどいよ……。

風来人死にざま紀行

果てしなきカタルシスを君に



倒れても、転んでも、死んでも死んでも、ひたすら再プレイ。不敗の風来人など存在しない。むしろ風来道とは死ぬことと見つけたり。めくるめく風来人の死にざまを検証する!! Text＝小日向ななみ（武蔵野プロ）

無上の喜びと悲しみの相対性理論

真っ白な世界です。真っ白です。その後に襲ってくる、やり場のない怒りと失望感。ほとんど自分が原因なのだから、どうもこうもないわけです。でも、つい、ひとりコントローラを投げる。リアルひまガッパの誕生です。そんな経験、風来人なら三ケタあったって不思議じゃない。死ぬときって、だいたい完璧な連携とかでは死んでない。大型地雷を踏んだ瞬間に画面外から銀の矢が飛んでくる、なんてシチュエーションには、そうそう出くわさない。でも死ぬ、死ぬ。困難に直面したとき、後から考えれば悲しすぎるほど混乱してて、とんでもない行動に出てる。いや、むしろレアゲット時の幸運に浮かれているときのほうが、混乱は大きいかもしれない。

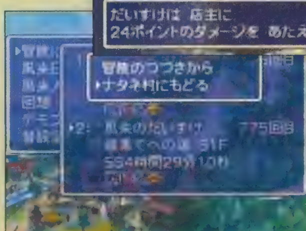
やっとたどり着いた店の中とか、なんであんなに事故多いのかな！　わかっていても店中でバネ踏んじゃう。そして泥棒の濡れ衣を着せられ、盗賊番と番犬に囲まれるわけです。店中なんて大したコマ数じゃないのに、なんで罠調べないかな！　というかむしろ罠調べて発見したにもかかわらず、そのまま勢いで突っ込むとかあるよね！

きっかけはささいなことも多い。特に失笑を禁じえないのが、転び石関連。コロン。壺パリーン。水の中ポシャーン。マジ涙目。回収しようと一歩歩いたら、地雷。その時点で、もう真っ白。メロメロになってその後は目も当てられず死亡ですよ。まったく、安いアメリカンジョークなのかって！　ほんっとーうに、やるせ　ない。

そんな経験ありません、いっぱしの風来人になりたいのでご教授くださいというアナタに、お薦めの死にざまが、ひとつ。まず軽くクリア後ダンジョンを60階くらい降りたのち、ゲーム終了。タイトル画面に戻り、冒険の続きから、の下にカーソルを合わせて、決定ボタンを連打すると良いでしょう。布団から起き上がるシレンよろしく、徹夜でプレイした眠気もスッキリです。また、『アスカ』をロムカセット版のクセで電源ブチ切り終了、なんてのも、なかなかオツです。画面撮影中に2回ほどやらかしたボクが言うんだから間違いない。宇宙が見えるよ。



ボクは泥棒じゃないんだよ。そんなこと、聞いてくれない。やつらの正義が身に染みる最果て



タイトル画面でボタンを連打……数秒後に流れるのどかな音楽。すぎやまこういちのせいだ

ねだやしの巻物が用意できなかったときに遭遇した、アークドラゴン様とかどうしようもないのも、ないではないけど、やっぱり、ほとんど悪いのは自分なのだ。修羅場時の漫画家に手塚治虫が光臨するように、風来人には、うっかり八兵衛の神が乗り移るのですするのです。そう考えると、ペケジも許せるようになるから不思議（ならないけど）。

風来人にとって、悲しみであるとともに、かけがえのない想い出であろう死にざま。次ページより、その過去世界を現世します。いっぱしの風来人なら、よろしく想い出にむせび泣けること、請け合い！

死 フェイの最終問題 SFC

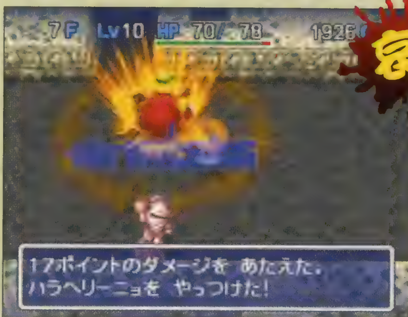
序盤の特殊モンスターハウスだけはどうしようもない。ゴーストハウスなんかはしのいだと思って安心しても、画面外から倍速の敵にやられたり……。また、情けない死にざまとしては、底抜けの壺がらみのものを押したい。うおお泥棒確定、と思ったら、なんでうっかり店主に飛んでいくのかな……。その後はもちろん、さようなら。



ゴーストハウスやパワーハウスなどの特殊モンスハウの高い出現度に泣ける。アイテム永久増殖セットが揃っているとさらに泣ける

哀 最果てへの道 N64

死にざまには事欠かない、最果てへの道。低階層黄金の間では、多彩なレアにもかかわらずなぜかおにぎりが出ず、餓死すること多し。でも、わかっていても入りたくなるんだよね……。ほかにも、店の中で弟切草と思って飲んだ草が話の種で、宇宙的しゃれに凍った店主が逆切れ（？）なんてことも。売却価格の同じトコがミソなのだ。



部屋中に特殊効果を与える土偶も奇跡的死にざまのチャンス！ 大部屋で二つもあれば超カオス。黄金の間への道筋でよく起こるんだ

悲 白蛇島 DC

低階層のしょんぼりが多くて、死にざまなのにイカす。特にうしわか丸の祈りで具合が悪くなって死んだときの脱力加減がいい感じ。あと『アスカ』といえば、デビルカンガルーの恐怖。モンハウ中の敵をたたき起こして徒党を組む。起こされイカリ状態モンスターの攻撃力といったら……。ねだやし候補ナンバーワンの危険モンスターだ。

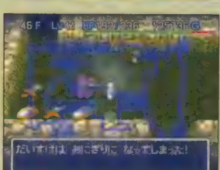


ジャガール王の呪い攻撃はいつだって恐怖。追いかけた先にトラバサミやバネとかあった日には、むせび泣くこと確定でございます

想い出のニクイあんちくしょうBEST3!!

あいつにWANTED!!

3位 にぎりもとどめ



やつのにぎりは、やまびこの盾でも防げない。おにぎり死の無力感を味わいな！

2位 たまらんガッパ



貴重なアイテムをバシバシ無に帰す！ そしてギタン投げのダメージと言ったら……

1位 タイガーウホーン



楽勝ムード漂う深階層で、恐怖のどん底にたたき込む彼ら。行き着く先はモンスターハウス



追加ダンジョンで広がる楽しさ

不思議のダンジョン 風来のシレン外伝 女剣士アスカ見参! for Windows



PC
Windows／チュンソフト
ダンジョンRPG
2002年12月20日／オープン価格
Text= 小日向ななみみ（武蔵野プロ）

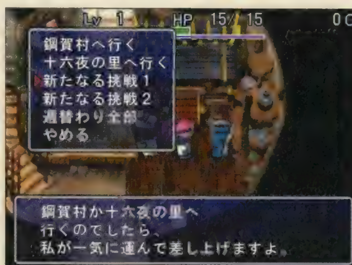
「大いなる魅力は専用ダンジョンのために」

本作はドリームキャスト版からの移植版という位置づけである。しかし、最大の魅力は、クリア後ダンジョン「白蛇島」をさらに凌駕する難易度をもって登場する、「裏白蛇島」およびダウンロードによって追加される数々のダンジョンであると断言できる。

異論のある方もいるだろうが、そもそも、それまでのシリーズのクリア後ダンジョン、「フェイの最終問題」、「最果てへの道」と、それに「白蛇島」は、攻略上いくつもの弱点、プレイヤーにとっては利点、を持っていた。それを整合性をもって上級進化させたのが、これに登場する「裏白蛇島」なのだ。単純に難易度を上げたと言うよりは、バランス調整がなされたと言ったほうが、適当かもしれない。ねだやしの巻物が出現しないため、最強コンボであろう遠投の腕輪とによるモンスター一掃術や、超絶能力を誇る根性の竹刀による、ちから上昇技などが封印されている。また、保存の壺も極めて出にくく、武器の合成も難しいので、アイテムの取捨選択が、攻略の鍵となっている。ほぼすべての巻物の代用品となる白紙の巻物も、登場しない。まぁ、ねだやしにしろ白紙にしろ、システム上かなりずるっこいものなので、修正されて当然といえば当然だろう。

また、ほかにも既存からの上位ダンジョンが7つ用意されており、インターネットからのダウンロードダンジョンは全部で11。これも凄い。現在パッチによるすべての公開がされているので、手に入れた暁には今でも思う存分楽しめるはずだ。





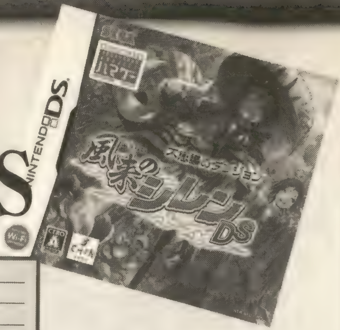
Win版オリジナルダンジョンへは、八神楽の森の忍者が案内してくれる。新たなシレンの始まりだ！

もうひとつのPC版シレン「風来のシレン 月影村の怪物」（Windows／デジキューブ／1999年12月8日／[illegible]）
ゲーム内容は、ゲームボーイ版に追加モンスターなどを加えている



元祖シレンがDSでパワーアップ

不思議のダンジョン 風来のシレンDS



DS
ニンテンドーDS／セガ
ダンジョンRPG
2006年12月14日／5040円（税込）
Text＝小日向ななみみ（武蔵野プロ）

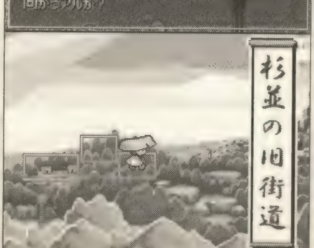
実は最新作 意欲的試みに注目！

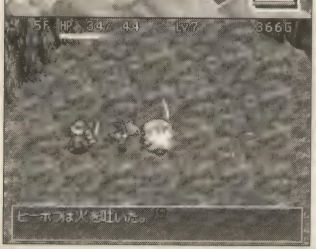
すでに発売されている「シレン」シリーズの最新作といえば、多くの人が『アスカ』を思い浮かべるであろう。特にWindows版はダウンロード追加ダンジョンなどが用意されており、ボリューム的にも非常に大きいものであった。

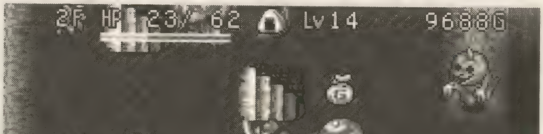
しかし、実はこの「シレンDS」が一番新しいのである。まぁ発売が新しいというのはご存知の方も多いだろうが、結局、『シレン』の焼き直しにとどまるものとして認知している方も多いのではないだろうか。確かに、ディティールは同じで、さっと目に付くのは、4つの追加ダンジョンということになるのだろう。だが、ここであえて注目したいのが、細かいバランス調整と新システムが追加されている点である。

まず「帯電状態」というのは、本作のみに登場する、アイテムの異常状態である。ほかのシリーズではアイテムにつく付加要素は祝福と呪いしかないのだから、このシステムを取り入れたのは、かなりの冒険だったのではないか。また、本作にはそれまで魔法のみならず、一部の特殊効果を跳ね返す、絶対的な防具である「やまびこの盾」が登場しない。この傾向は、『シレン3』にも引き継がれると企画の梅谷氏も本誌インタビュー時に明言している。マイナーチェンジとは言え、このバランスこそ『シレン』シリーズの肝心要。これは、期待の『シレン3』に最も近いと予想される。『シレン』がバーチャルコンソールによって手軽に入手できる現在ではあるが、こちらをプレイすることもお薦めしたい。





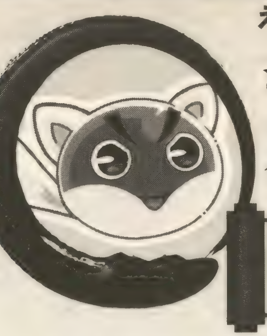


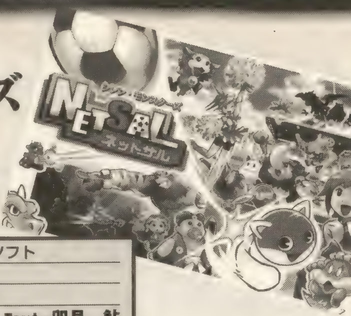


序盤の難易度調整や敵モンスターの大幅な追加、さらにWi-Fiコネクションを利用した対戦機能もある。ただの焼き直しではありません！

えっ、選手がおにぎりに!?

シレン・モンスターズ ネットサル





GBA
ゲームボーイアドバンス／チュンソフト
育成スポーツアクション
2004年4月22日／5040円（税込）

Text=卯月 鮎

「お化け大根がパス！ ンドゥバがシュート!!」

「ダンジョンばかりじゃ体がなまる。たまにはスポーツでもせんかい！」とオヤジ戦車が言ったかどうかは定かではないが、なんと『シレン』のモンスターがフットサルに挑むのが『ネットサル』。キャラもののサッカーゲームは……というパターンも多いが、遊んでみると本作は実に戦略性が高い。さすがは『シレン』ブランドと感心する。

ゲームのジャンルは育成ＳＬＧ＋アクション。プレイヤーはフットサルならぬネットサルのオーナー兼監督としてチームを強化、選手を操作する。まずはキャンプ。スタミナが上がる「走りこみ」や集中力を高める「精神統一」など、各種メニューを駆使して選手を鍛える。ランダムに発生するイベントで選手の能力が大きく上下することも。ノリは『パワプロ』のサクセスモードに近い。

実際の試合はキーパーを含む4対4で行われる。Rボタンを押すと発動するモンスターごとの特殊能力が見ものだ。単なるフットサルとは大違い。ドカンと大砲を撃って敵を気絶させるオヤジ戦車。ボールを体にしまいドリブルするマーモ。相手の選手をおにぎりに変えるにぎりへんげ。にらみを効かせ、一定時間、敵を味方につけてしまうゲイズ。……フィールド上はもうめちゃくちゃ。でも、大味にならず、試合としてきちんと成立しているのが本作のうまさ。本家の『シレン』とは違い、一瞬の判断力が求められるのだ。ンドゥバがボールに化け、キーパーをおびきよせている隙にシュート！　なんて自分なりの得点パターンができると、一層プレイに熱が入る。たまには観戦モードで選手たちの奮闘ぶりを見るのも楽しい。

試合そのものは文句なしだが、〝練習→試合→練習→強い相手と試合〟という流れが少々単調。感動のドラマがあるとか、ダンジョンＲＰＧと絡むとか、そうした要素があれば最高だったのに……。まあ、何はともあれ、いつもは倒される側のモンスターが主役を張った1本。マムルが自分と同じくらいの大きさのボールを一生懸命ドリブルする姿が見たい人はぜひ。多分シレンがダンジョンに現れるまでの待ち時間、モンスターの間ではフットサルが行われているんだろうなあ。そんな想像をしてしまう。



モンスターの特殊能力や習得した必殺技が炸裂！

パラメータは細かい。あの選手のパロディ!?



シレンを慕う女性たち

無口でクールな風来人。剣の腕も一級品。そんなモテフラグいっぱいのシレンに集う女性たちを紹介。うらやましいなぁ。



お竜

初登場：SFC「風来のシレン」

通称目潰しお竜。幾度となく「ド――ン」されて視界を封じられたりしてムカついたのにいつの間にやら仲間に

ケヤキ

初登場：GB
「風来のシレン　月影村の怪物」

月影村のアイドル。シレンが旅立つ前に弟切草などをそっと渡してくれる。決して実ることのない淡い恋物語は必見です

アテカ姫

初登場：GB「風来のシレン　砂漠の魔城」

巫女で姫でさらわれてと、ヒロイン要素が詰まりに詰まった直球キャラ。「アスカ」と一文字しか違わないのは内緒の方向で

アスカ

初登場：N64
「風来のシレン2～鬼襲来！　シレン城！～」

仲間キャラクターだったが、主役に大抜擢された女剣士。礼儀作法を重んじ「おにぎり」はきちんと正座して食べるでござる

ミナモ

初登場：DC
「風来のシレン外伝　女剣士アスカ見参！」

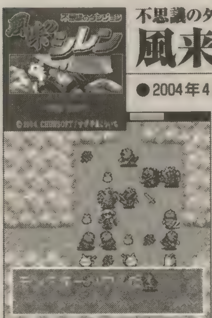
アスカの仲間になる鋼貿くノ一。赤いほっぺにノックダウン。実はシレンを慕うわけではないが個人的嗜好で掲載。今後に期待

片手でも1000回遊べる！

ケータイで楽しむ風来のシレン

携帯電話3大キャリアで、それぞれ『風来のシレン』は配信されている。特にｉモードではこれだけのバリエーションがあることを知っていただろうか。携帯で、片手で、気軽に楽しめる『シレン』を君も試してみよう！
（タイトルは2008年4月現在）

公式サイト：http://contents.dwango.jp/chunsoft/



不思議のダンジョン
風来のシレン

●2004年4月19日　●月額315円（税込）

携帯電話で登場した初の『シレン』。操作系を携帯電話用にアレンジし、すべてのモバイル版の規範となった。『シレン』未体験者はこれがおススメ。

ｉモード 風来のシレンDX

ｉモードの『シレン』コンテンツは、『風来のシレンDX』というサービスにまとめられている。ゲーム機とはひと味違った、モバイルならではの『シレン』を楽しむことができるのだ。

アクセス方法

iMenu→メニューリスト→ゲーム→ロールプレイング→風来のシレンDX



不思議のダンジョン
風来のシレンWANA

●2005年11月24日　●月額315円（税込）

「ワナ師の腕輪」の力で、モンスターを逆にワナにはめていくという異色な内容。複数の罠を組み合わせることで効果が2倍3倍になるなど、奥深い。



不思議のダンジョン
風来のシレンExtra

●2004年11月9日　●月額315円（税込）

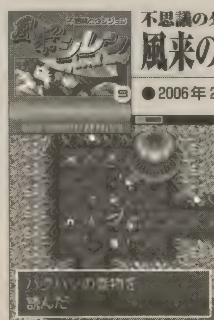
通信で全国ランキングが閲覧できるなど数々の新要素が。「風来救助レース」というイベントも行われ、順位に応じてネットギタンなどの賞品が送られた。



シレン・モンスターズ マージャンの村

●2006年3月1日　●月額315円（税込）

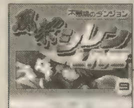
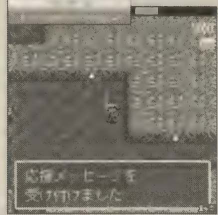
今度はモンスターとダンジョンで戦わず、なんと4人打ち麻雀で対戦!? 勝って経験値をためてゆくと、どんどん強いモンスターが出てくるぞ。



不思議のダンジョン
風来のシレンLevelkeep

●2006年2月16日　●月額315円（税込）

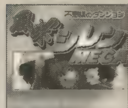
『シレン』は通常丸腰の状態から始まるが、こちらは最初から盾と剣を装備し、倒されてもレベルが継続されるなど、初心者に配慮したバランスの作品。

不思議のダンジョン
風来のシレンLIVE

●2007年6月21日　●情報料無料

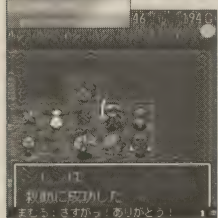
こちらは観戦用アプリ。プレイする側は『GOLD LIVE Ver.』を、観戦側はこの『LIVE』をダウンロードする。応援メッセージを送ることも可能。




不思議のダンジョン
風来のシレンMEGA

●2006年12月7日　●個別課金525円（税込）

本作は「メガーアプリ」専用。キャラクターが大きくなり、グラフィックやダンジョンのバリエーションなど、すべてがパワーアップして登場。

不思議のダンジョン
風来のシレンMEGA2

●2007年11月22日　●月額315円（税込）

メガーアプリ用コンテンツ第2弾。LIVE機能も強化され、テンプレートを使用してのコメント送信と、自由なコメント送信ができるようになった。




不思議のダンジョン
風来のシレンGOLD LIVE ver.

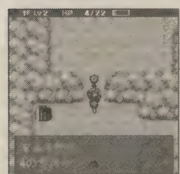
●2007年6月21日　●月額315円（税込）

『LIVE』と同日配信。アイテムの取引ができる「店」が初登場。かつて配信されていた、『風来のシレンGOLD』のパワーアップ・バージョン。

Yahoo!ケータイ 風来のシレン

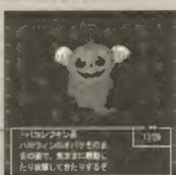
Yahoo!ケータイにも、同じく3種の『シレン』が配信されている。『V風来のシレン』からタイトル変更された。

アクセス方法　メニューリスト→ケータイゲーム→ロールプレイング→風来のシレン



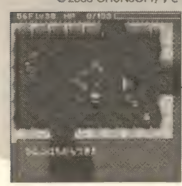
不思議のダンジョン
風来のシレン

●2005年7月1日
●従量定額525円（税込）



不思議のダンジョン
風来のシレン2

●2006年10月18日
●従量定額525円（税込）



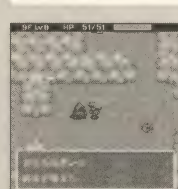
不思議のダンジョン
風来のシレン Levelkeep

●2007年10月17日
●従量定額525円（税込）

EZweb 風来のシレンEZ

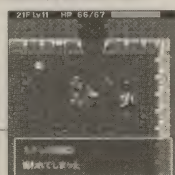
EZwebには、スタンダードな『風来のシレン』と、『シレン2』、『Levelkeep』の3種が配信されている。

アクセス方法　トップメニュー→カテゴリ検索→ゲーム→ロールプレイング→風来のシレンEZ



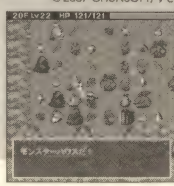
不思議のダンジョン
風来のシレンEZ

●2005年12月8日
●ダウンロード課金525円（税込）



不思議のダンジョン
風来のシレンEZ2

●2007年6月28日
●ダウンロード課金525円（税込）



不思議のダンジョン
風来のシレン Levelkeep

●2008年1月24日
●ダウンロード課金525円（税込）

『不思議のダンジョン』シリーズ生みの親



株式会社チュンソフト
代表取締役社長

中村光一
Koichi Nakamura

インタビュー

本特集の最後を飾るのは、チュンソフト代表中村光一氏。『シレン』シリーズの総括や最新作への意気込みなどを語っていただいた。これを読まずして『シレン3』は遊べない！

『風来のシレン』はこうして生まれた

――『ローグ』（※1）システムを『不思議のダンジョン』として開発、発表することになったきっかけについて、お教えください。

開発部に、昔からある『ローグ』が大好きな人が何人かいて、『弟切草』の開発が終わった後、「社長、今度はこれを作りましょう！」と提案してくれました。借りて遊んでみたのですが、最初の2～3日は難しすぎて、一体このゲームのどこが面白いんだろう……と。で、ある時、同じ未識別のアイテムが2個あって、そのひとつを使ったら、ひとつ、識別されたアイテムが残って……!!! このゲームの面白さはここだ!! と、わかったのです。ひとつひとつのアイテムの識別方法や有効な使い方、モンスターの動き方や特徴などを自分で経験しながら、うまくなってゆく……でも、死んだらまた最初からだから、どきどきはらはら……。

この面白さを、もう少しわかりやすく、表現できたら、きっと大勢の人に楽しんでもらえると思いました。そして、『トルネコの大冒険』が生まれました。

――『不思議のダンジョン』シリーズの初代作の制作時、これほどの大ヒットとシリーズの定着を、予想していらっしゃいましたか？

ゲームとしての面白さは、確かなものがありましたし、繰り返し、何度でも遊べるという意味では、RPGのひとつのタイプとして、かなりいけると思っていました。

――……ただ、チュンソフトのオリジナルの『シレン』はもちろんですが、『トルネコ』の『ドラクエ』シリーズから始まり、『ファイナ

（※1）『ローグ』とは？

もはや周知の事実ではあるが、『不思議のダンジョン』の原型は『ローグ』という80年代に海外で生まれたPC用ゲームである。もともとはキーボード操作の練習ソフトであったが、ゲームとしての完成度が非常に高く、多くのコアファンを生み出した。この時点ですでに、「自動作成型ダンジョン」「呪われる可能性のある武器・防具・腕輪」「未識別の巻物」「名付けることができる杖」「空腹」など基本的要素がすべて入っている。フリーソフトで配布されているので、この機会に一度『シレン』の原点にも触れてみてほしい。



実際に遊んでみると、『シレン』シリーズとなんら変わらないゲーム性で非常に面白い。20年以上も前にこのようなソフトがあったことに素直に驚かされる

【サイトアドレス】
http://www.freak.ne.jp/HEPOPO/soft/index.html#roguew
※画面写真は『Rogue Clone II for Win32 Version 1.3.4』より撮影

ルファンタジー』シリーズの『チョコボ』、『ポケモン』や『ドルアーガ』など、そのほかの主だったほとんどのRPGタイトルで展開されるであろうことは、私も予想していませんでした。

――『不思議のダンジョン』および『シレン』というネーミングの由来について、お聞かせください。

『不思議のダンジョン』というネーミングについてですが、日本の、特にコンシューマ機向けのRPGでは、『ドラクエ』タイプが一般的だったので、それとは、まったくタイプが異なるRPGだということを知らせるために、何かジャンルを表す表現が必要だと言うことで、『不思議のダンジョン』としました。

シレンはですねぇ……シナリオ原作の冨江さん（※2）の名付けですね。『風来のシレン』は私も最初見た時に、おお！　かっこいい！　と思いました。

――ご自身のプレイでは、どこまでやり込まれましたか？　また、やり込む暇というのはあったのでしょうか？

今回のものも、かなりやってますよ。やり込む……というよりも、バランス調整の過程で、難しすぎるとか簡単すぎるとか、アイテムの値段が高いとか、ダンジョンが広すぎるとか、ああだこうだと、バランス担当にうるさく言いました。

――『シレン』シリーズの中で、特に好きなキャラクターを何人かお教えください。

シリーズの中で……というと、ペケジが懐かしく思います。アスカも好きです。今回も大活躍ですし……

――既作『不思議のダンジョン』シリーズで最も気に入っているシーンは、どの作品のどのシーンでしょうか？

今回の『シレン』はもちろんですが、これまでの中で、印象的だったのは、ニンテンドウ64版『シレン』のもののけ王国です。なんか、モンスターたちをひとつずつ集めていくのが、とてもかわいかったです。

――最後に、「ゲームサイド」読者に向けて、メッセージをお願いいたします。

今回の『シレン』は、レベル継続なので、簡単なのでは？　と思ってしまうかもしれませんが、逆にレベル継続だから、それを前提にモンスターたちが配置されています。そうやすやすとはクリアできませんので、気合で挑んでください。もし、簡単にエンディングまで行けたとしても、いつもどおり『シレン』にとっては、そこは通過点でしかありません。真の『シレン』ファンにとっては、そこからが開始です。末永く、お楽しみいただければと思います。よろしくお願いします！

まとめ

昨今のRPGは、まずストーリーがあり、続いてプレイヤーにストレスを感じさせないゲーム性が求められるが、『シレン』はその逆をいく。数ある『不思議のダンジョン』シリーズにおいて、最も難しいとされる『シレン』。特にクリア後ダンジョンのあまりのいやらしさには、幾度となくコントローラを投げつけた。だが、次の日にはまた何事もなかったかのように電源を入れる自分がいる。プレイするたびにムカつき、ストーリーは終了しているのに止めない。徹底的に練り込まれたゲームバランスと自動作成というランダム要素が、「次はいけるかも」と思わせ、これまでに蓄積された経験と手持ちアイテムを組み合わせ危機的状況を打破していく。ストーリーはプレイヤーによって作られていくからこそ自分が旅を続ける限り、ストーリーは終わらない。

RPGの「R」は「role」であり、「role」を和訳すると（俳優などの）役。プレイヤー本人がシレンを演じ、本人がストーリーを作っていく『不思議のダンジョン』シリーズこそ、真の意味での「RPG」の名にふさわしいのではないだろうか。

『シレン』の旅はまだまだ終わらない。すべての風来人に旅の神クロンの追い風を！

特集担当：関戸公人

（※2）冨江さん　冨江慎一郎氏のこと。『風来のシレン』シリーズのシナリオをなどを手がけた。



infinity Ever17



infinity Never7

テキストアドベンチャーを革命した思考の迷宮

シリーズ特集

infinity + integral

Never7
Ever17
Remember11

12RIVEN

『12RIVEN』発売記念特集

記事：卯月 鮎
取材：勝田 周
補助：伊藤直樹





integral 12RIVEN

infinity Remember11

永遠は始まった。

『Never7 -the end of infinity-』

『Ever17 -the out of infinity-』

『Remember11 -the age of infinity-』

監督の中澤工氏、シナリオ原案・構成の打越鋼太郎氏のコンビが生み出した『infinity』シリーズ。時間と空間、自己と他者、意識と無意識、生と死……、とことんまで掘り下げた哲学的なメッセージと、SFミステリーと呼ばれる斬新なコンセプトで、恋愛アドベンチャーの枠組みを軽々と越えてみせた。特に『Ever17』はもはや伝説の域。もし美少女ゲーム風の見た目で敬遠するならナンセンス。想像を裏切る衝撃があなたを襲うだろう。

infinity（永遠）だけにいつまでも続くと思われたシリーズは、3本で一区切りつき、新作『12RIVEN -the Ψ climinal of integral-』はintegral（完全、積分）へと進化した。ディレクターは若林健氏に変わったが、シナリオの打越氏はそのまま。『infinity』シリーズのスピリットは残しつつ、新たな一歩を踏み出した。作品世界は、プレイヤーを待っている。コントローラを取り、考え、戸惑い、悩み、ボタンを押すことで世界は鮮やかに色づく。それは、私たちの脳と心の奥を刺激するのだ。

読者の皆様へ

本特集では、歴代作品がいかにプレイヤーを思考の迷宮に引き込んだかに注目し、紹介している。事件の全貌に触れる致命的なネタバレはないので、未プレイの方もその魅力の一端に触れてもらえればと思う

なお、今回紹介する4作品は、それぞれが同一の世界で起きている物語ではあるが、ストーリー上は個々に独立しており、どのタイトルからプレイしても大きく楽しみが損なわれるという心配はない。興味を持ったタイトルがあれば、ぜひそこから思考の迷宮に飛び込んでみてほしい

Never7 the end of infinity

ネバー セブン ～ジ・エンド・オブ・インフィニティ～

DC　PS2　Win

Text=卯月　鮎

こんなふうに夢の中を漂うようにして、生きていけたらいいのに……



優夏 Yuka

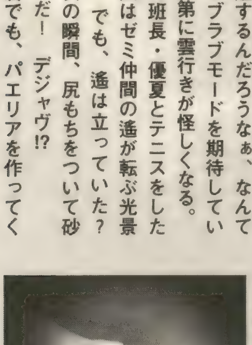
永遠の円環が始まる

『infinity』シリーズの幕開けとなった『Never7』。PSで00年に『infinity』というタイトルで発売され、その後、シナリオを補完した完全版とも言えるドリームキャスト移植版『Never7』が登場した。パッと見は、普通の恋愛アドベンチャーにしか映らない。しかし、その奥に隠された真実……。私も最初は気軽にプレイを始めた口だ。物語の舞台は美しい自然に囲まれた小さな島。主人公の石原誠は大学3年の春、ゼミ合宿に参加する。青春真っ盛り、ウキウキするような設定じゃないか。前の晩、顔合わせもそこそこに寝てしまった誠。イヤな夢を見て目覚めると、激しい勢いでドアを開け、ひとりの女の子が部屋に飛び込んできた。「ど、どうして……!?」と言う彼女。こっちが聞きたい。きっと寝ぼけたのだろう。このハプニングをきっかけに二人の仲は急接近するんだろうなぁ、なんて勝手にラブラブモードを期待していると、次第に雲行きが怪しくなる。

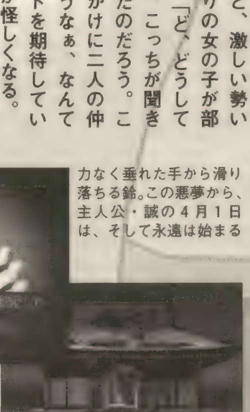
ゼミの班長・優夏とテニスをした帰り、誠はゼミ仲間の遙が転ぶ光景を見る。でも、遙は立っていた？ いや、次の瞬間、尻もちをついて砂地に転んだ！ デジャヴ!?

喫茶店でも、パエリアを作ってくれようとした店長代理のいづみさんに「パエリアは無理だよ」と無意識に口走ってしまう。なぜ？ そう、喫茶店では米が切れていたのだ。誠が知るはずもない事実……。

そして決定的な異常は、紅色の紐がついた鈴の存在。捨てても捨てても手元に戻ってくる。じんわりと恋の熱が高まるとともに、恐怖の色も濃くなっていく。甘さと重苦しさのランデブー。この辺りになると謎に満ちた世界にすっかり引き込まれている。「決して7にならない」という意味深なタイトル。誠の身には、島には、一体何が起きているのか？



力なく垂れた手から滑り落ちる鈴。この悪夢から、主人公・誠の4月1日は、そして永遠は始まる



神隠しの伝説を残す、島の神社・司紀杜。不気味な雰囲気を漂わせるが、今回の事件との関係は？

島が見せる幻

——4月1日の朝、大学3年生の誠は合宿先のロッジで夢を見る。それは、目の前で女の子が非業の死を遂げる夢。詳しくは覚えていない。ただ、それが6日後の4月6日に起こるということを除いては。誠は同じゼミの優夏、遙、そして島に滞在する沙紀、くるみ、いづみと仲良くなる。プール、海釣り、花見、肝試し、温泉……。女の子たちと遊びながら時間を過ごすうち、徐々に心の中でひとりの女性への想いが大きくなる。しかし、同時に不吉な予感はひたひたと忍び寄る。永遠の輪に封じ込められたものとは……。



おそらく『Ever17』に感動し、あとから前作として『Never7』を遊んだプレイヤーも多いだろう。会話中の選択肢によって好感度が上がり、5人のヒロインのうち誰かひとりのシナリオへ分岐する。この頃はまだ純粋な恋愛アドベンチャーの形式を色濃く残していた。



恋愛ストーリーだけ取り上げても、ヒロインそれぞれの心の奥に迫り、読み応えは十分。明るくにぎやかに見えた優夏は、とある事件を境に人生の時計を止めてしまっていた。遙は特殊な生い立ちのせいで他人に心を開かない。お嬢様の沙紀は、自分を守るためヤマアラシのようにトゲを立てる。天真爛漫ながら、時々不意に姿を消すくるみはある秘密を抱えていた。そして、まるで女神のような優しいお姉さん・いづみは……。彼女たちのトラウマを癒やすのはプレイヤーだ。

だけど、仕掛けられた謎の前には恋もかすんでしまうか。気に入った女の子をクリアしただけではもったいない。もうひとりクリアすると〝ある違和感〟に気づくはずだ。もうひとり、もうひとり……。そして4人分のエンディングを見た後、ついに最終章〝いづみキュア〟のシナリオが開く。4人のヒロインを説明書やオープニングムービーに登場する順番（優夏→遙→沙紀→くるみ）でクリアするのがオススメ。

いづみキュアシナリオには、『Infinity』シリーズを貫くテーマがすでに内包されている。あなたが信じたい本当の結末とは？　もとい、それを確定させることに意味はないかもしれない。ふたを開けてしまえば、シュレディンガーの猫は生きているか、死んでいるか、はっきりしてしまう。この世の中には開けないほうがいいふたもある、そう思った。



ゼミ合宿といえばテニスが定番！　ウェアを着るほどテニスに燃える優夏。まさに大学生活そのもの

Ever17 —the out of infinity—

エバー・セブンティーン

エバー・セブンティーン ～ジ・アウト・オブ・インフィニティ

DC　PS2　Win

*Text=*卯月　鮎



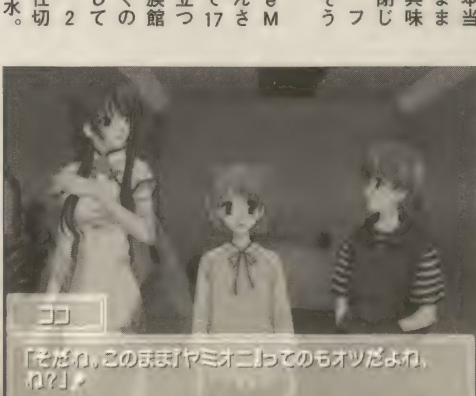
ねえ？　あなたはどこにいるの？

つぐみ
Tsugumi

同じ軌跡を描く螺旋

『Ever17』は、テキストアドベンチャー史上屈指の衝撃作と言っても過言ではない。それは、内容がショッキングという意味ではなく、遊んだ人の心にいつまでも残るという意味でだ。人間の本質とは何かを問いかける哲学的なメッセージ、プレイヤーさえ巻き込むあまりに壮大な仕掛け、SF的な世界観の深さ……。こうした作品がプレイできたことを幸せに思う。ラストのあのセリフを聞いて、私は背筋に電流が走った。そして同時に、寒気すら感じた。ある程度、何かとてつもない結末を予期してはいたが、まさか……。本当は何も教えたくない。真っ白のままで感動を味わってほしいから。興味がわいた人はもうこのページを閉じてしまってもいい。『Ever17』ファンなら、誰しも口をそろえてそう言うはずだ。

　ゲームは海洋テーマパークLeMUの美しい光景から始まる。さんさんと太陽が差す人工島。加圧して17分。海中エレベーターから降り立つとそこは神秘の世界。こんな水族館があったら、休みの日に絶対行くのになぁ……と思いながらプレイしていると、不意に事故が発生する。2017年5月1日。海と空間を仕切るガラスが割れて第一階層が浸水。園内に6人の若者たちが取り残された。でも、そこはテーマパーク。「きっと、誰か助けに来てくれるよ。ね？」と何となく楽観ムードが漂い、彼らは勝手に売店のタツタサンドを頬張りつつ、暇つぶしにトランプや鬼ごっこをする……。序盤から一気にLeMUと彼らに釘付けになった。不安の真綿にくるまれた緩やかなひととき。こんなアンバランスな感覚は初めてだ。完全圧潰推定時刻は、5月7日午前4時30分頃。脱出の道はあるのだろうか？





ゆらめく深海に潜む謎

『infinity』シリーズの第2弾『Ever17』は口コミでロングセラーとなった作品。恋愛アドベンチャーとしてキャラを推す声も多かったが、目立ったのはやはりSF的な謎解きやディープなストーリーへの称賛だった。

今回は、大学生の武と記憶喪失の少年、2人のどちらかを選んでゲームを進める。武ルートはつぐみと空、少年ルートは優と沙羅、それぞれのシナリオに分岐していく。前作『Never7』に比べると格段にサスペンス色が濃くなり、脱出もののドラマとしても迫力が増した。絶妙なのはLeMUの設定。本来ならオープンエアで広々としたテーマパークなのに、状況は完全にクローズドサークル。海中の設備は近未来を思わせる人工的なデザインだが、ゆらめく水はナチュラルで原初的。いくつもの対立軸が同時にLeMUには存在する。これが世界に膨らみを与えるのだ。

細部へのこだわりも『Ever17』の真骨頂。各階層の水深、加圧の時間、舞台の年号……。ちりばめられた数字もさることながら、施設やヒロインの名前にもイメージの重層性を持たせている。たとえば黒い服に身を包み他人とのかかわりを拒む少女・小町つぐみ。冬の渡り鳥のツグミや吉本ばななの小説『TUGUMI』の主人公を連想させる。でも、漢字で書くと「月海」。ひっくり返せば「海月（くらげ）」になる。つぐみとくらげの共通項とは？　茜ヶ崎空はLeMUのガイド役兼SE。空は海にないもの。触れられないもの……。LeMUでバイトする女子大生、優こと田中優美清春香菜。名字が平凡だからと親が愛情を込めてつけたこの長い名前にも当然意味がある。その優の後輩で天才ハッカー女子高生の松永沙羅。沙羅の名が示すのは沙羅双樹。沙羅双樹は、2本で一対だ。

武と少年、両方のシナリオをプレイすると、いくつか疑問がわくはず。とっぴな言動でムードメーカーになっていた少女・ココが、少年ルートでは……。胸騒ぎにも似た違和感が積み重なり、それが限界水域まで達した時、最後の真相が明かされる解決編「ココ編」が始まる。作中に張り巡らされた伏線の数々が回収される様子は圧巻。そうだったのか！と胸がすく。海の深さと爽やかさの余韻が残る大団円に鳥肌が立つ。『Ever17』はこうして永遠に語り継がれる伝説となった。



海上と直結した第一階層のガラスが割れて水没する非常事態が発生。残された人々の運命は？



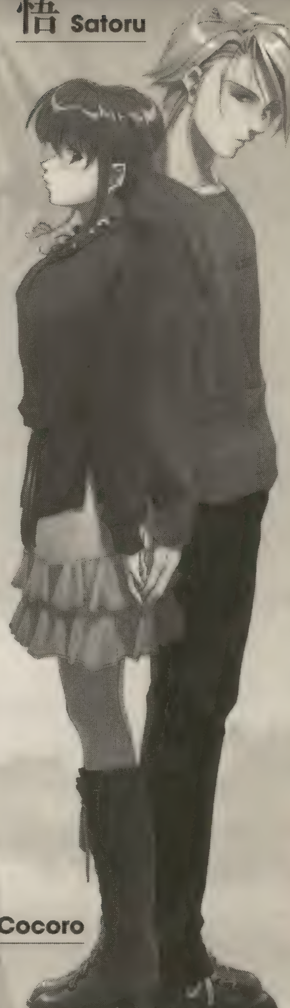
南海の人工島の下に作られたテーマパーク・LeMU。日独合弁の企業ライプリヒ製薬の運営だ

リメンバー Remember11 イレブン THE AGE OF INFINITY

リメンバー・イレブン ～ジ・エイジ・オブ・インフィニティ～

(PS2) (Win) ※Windows版は『infinity plus』に収録

Text=卯月 鮎



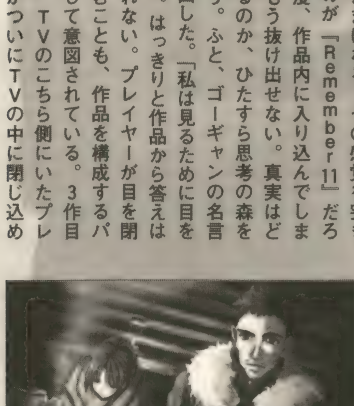
悟 Satoru

オレとお前は、一心同体みたいなものなんだから……

こころ Cocoro

永遠のトリニティ

はっきり言って賛否両論あるだろう。しかし、『Remember11』は、ある意味infinity（永遠）を体現しようと試みた意欲作だ。甘さをなくし、極限まで張り詰めた緊迫感。選択肢を間違えれば、溺死、毒殺、凍死、刺殺、仲間割れ……。さまざまな死が待ち受ける。心が壊れていく様子が痛々しいほど伝わってくる。そしてお世辞にもスッキリとは言えない謎だらけのラスト。『Ever17』のテイストを期待したプレイヤーは戸惑ったのではないか。ただ、意味はつながっているように思う。『Ever17』はきれいに収束するが、登場人物のその後や、本当の幸せの意味を考えると、プレイヤーの思考はある程度LeMUの中に残されたままになる。その感覚を突き詰めたのが『Remember11』だろう。一度、作品内に入り込んでしまうと、もう抜け出せない。真実はどこにあるのか、ひたすら思考の森をさまよう。ふと、ゴーギャンの名言を思い出した。「私は見るために目を閉じる」。はっきりと作品から答えは提示されない。プレイヤーが目を閉じて悩むことも、作品を構成するパーツとして意図されている。3作目にして、TVのこちら側にいたプレイヤーがついにTVの中に閉じ込められてしまった。『Remember11』は、いつまでも出られない迷路だ。



死が迫る極寒の山小屋。刻々と食料・燃料は減っていく。救助が来るまで持ちこたえられるか

限りなく死に近い生

――2011年1月11日、火曜日。稚内を目指す小型機HAL18便が原因不明のトラブルに巻き込まれ、青森県の朱倉岳付近に墜落した。「ここは……どこ？」。九死に一生を得た乗客の冬川こころら4人は山頂付近の山小屋に避難する。救助を求める手段はない。そしてなぜか、生存者のうち3人の死を告げる2011年7月4日付の〝未来の〟新聞が発見される。3人を巻き込んだ雪崩の発生日は6日後の1月17日だった。「嘘、



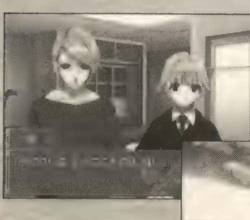
嘘、こんなもの嘘に決まってる！」。

　一方、北海道礼文島付近に浮かぶ小さな島・青鷺島には、周囲を高い壁に囲まれ、犯罪者を収容する閉鎖施設「スフィア」があった。優希堂悟は、スフィアにある時計塔から転落して記憶障害に陥る。「オレは、何をしようとしてるんだ……？」。自分で自分がわからず戸惑う悟を何者かの殺意が襲う。

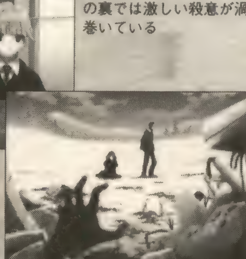
　ジャンルは恋愛アドベンチャーからサスペンスアドベンチャーに移行し、主人公も悟とこころの男女のペアになった。二人はなぜか運命の糸で結ばれ、お互いに心と体が入れ替わる人格交換現象に陥ってしまう。この設定を踏まえ、一方の主人公が取った行動が、もう片方にも影響を及ぼすザッピング的な要素も盛り込まれた。

　物語のキーになるのは量子力学とユング心理学。対照的な2つの視点、科学と神話、物質と精神が融合しているのが面白い。各キャラクターに割り振られた、ユングが提唱した元型（人間の無意識に潜む各要素を神話的な象徴に当てはめた概念）が、一層深く読み解く手がかりだ。たとえば、悟はアニムス、こころはアニマ。アニムスは女性が無意識に抱く男性の理想像、アニマはその逆で、二人が置かれた状況を象徴的に表している。スフィアにいる女性、内海カーリーの元型はグレートマザー。カーリーの名は、インドの残虐な戦いの女神に由来する。母は命の源でもあり、愛の深さゆえすべてを飲み込む暗黒の存在でもある。山小屋のリーダー格、登山家の黄泉木聖司の元型はオールドワイズマン（老賢人）。名前の聖司は英語のsage（賢者）につながる。サバイバル知識が豊富な黄泉木は、絶望的な状況下でも頼れる男だ。ほかにもスフィアと山小屋の両方にいる不思議な少年・楠田ゆに（トリックスター）、ブランド品に身を包む黛鈴（ペルソナ）、多重人格者の涼蔭穂鳥（シャドウ）……。元型から彼らの本質にある程度迫れる。

　物語の冒頭で、悟が口ずさむ奇妙な歌。「ダビデは琴を弾いていた…… サウルの手には槍があった…… わたしはダビデを壁にでも…… 俺はダビデを突き刺してやる…… たとえ再びかわされようと……」。ダビデとは、またサウルとは何なのか？ 真実はベールをかぶったまま。けれど、キーワードを解説するTIPSを収集すると、ある程度ヒントが見えてくる。考察好きにはたまらないひととき。私はクレタの迷宮に閉じ込められてしまった。抜け出したいような、抜け出したくないような……。



白く無機質な閉鎖施設スフィア。一見静かだがその裏では激しい殺意が渦巻いている



九死に一生を得た墜落事故の生存者。だが、希望を失ったとき、人は容易に狂気に走る……

12RiVEN the Ψcliminal of integral

トゥエルブリヴン　ザ・サイクリミナル・オブ・インテグラル

PS2　Win

Text=卯月　鮎



鳴海 **Narumi**

ふざけるのもいい加減にしなさいよ……!

錬丸 **Renmaru**

ミュウは渡さない!
絶対に渡さない!

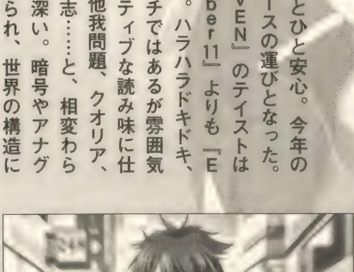
完全は積分の果てに

過去3作からさらなる進化を期し、『infinity』から『integral』へシリーズ名を変えた『12RIVEN』。06年末、その制作発表の矢先、発売元のKIDが自己破産申請を行った。まさか『12RIVEN』はお蔵入り!? イヤな予感が頭をよぎるも、サイバーフロントが権利を引き継ぎ、ほっとひと安心。今年の3月に無事リリースの運びとなった。

新作『12RIVEN』のテイストは前作『Remember11』よりも『Ever17』に近い。ハラハラドキドキ、サスペンスタッチではあるが雰囲気は明るく、ポジティブな読み味に仕上がっている。他我問題、クオリア、無意識に自由意志……と、相変わらず扱うテーマは深い。暗号やアナグラムがちりばめられ、世界の構造にまつわる仕掛けも健在。事件のすべてが明かされる解決編も用意されている。『Ever17』クラスの衝撃!とまではいかないが、シリーズファンだけでなく多くのアドベンチャーファンが満足できるはずだ。

私は何を見ている?

物語は、雨の中、疾走する高校生・雅堂錬丸の姿で幕を開ける。「今日『2012年5月20日：正午』…ひとりの少女がこの世を去る 殺されるのだ あの『インテグラル』の最上階で……」。届いたメールは謎めいていた。しかも、差出人に心当たりはない。誰が、何のために? 錬丸



ホテルに向かって走る錬丸。明日は、日本で珍しい金環蝕が見られる日。胸騒ぎがする……



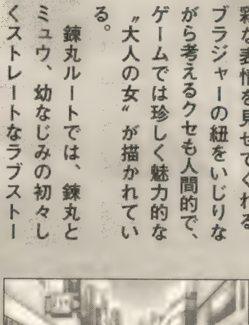
が向かったホテルの屋上では何が起きているのか？「ミュウ!!　しっかりしろ!!」「錬丸……どうして……？」。そこには、8年前に転校した幼なじみの少女ミュウがいた。運命的な再会もつかの間、謎の力を操る少年・霧寺メイが二人を狙う。思い切って眼下のプールへ飛び込み窮地を逃れるが、街はなぜか無人の世界になっていた……。

一方で、警視庁公安12課の捜査員・三嶋鳴海も後輩の真琴からメールを受け取る。「XXX　Lv6　鳴海先輩　たぶんこれが最期のお願いになるでしょう。今、ひとりの少女が命を奪われようとしています……」。遺書めいた内容。当惑しながら現場へ急行する鳴海。だが……。「なんなのよ、これ……」。

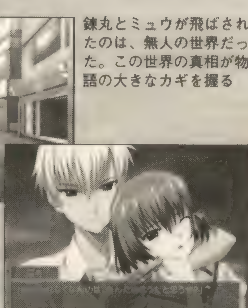
鳴海と錬丸というW主人公制をとる『12RIVEN』。どちらのシナリオもテンポよく、キャラクターが生き生きと動いている。鳴海のイメージはシナリオ担当の打越鋼太郎氏が本作の前に手がけた『EVE new generation』のヒロイン・まりなに近い。だが、見たものをすべて記憶するサイクロペディア症候群であることを除けば、鳴海はもう少し身近な存在に思える。同僚の大手町との含みのある大人の関係、後輩の真琴との固いきずな、途中でアシスタント役になる少年・オメガとのコミカルで温かい師弟コンビ。それぞれのつながりの中で多彩な表情を見せてくれる。ブラジャーの紐をいじりながら考えるクセも人間的で、ゲームでは珍しく魅力的な〝大人の女〟が描かれている。

錬丸ルートでは、錬丸とミュウ、幼なじみの初々しくストレートなラブストーリーが展開される。ワガママなところもあるが純粋で優しいミュウを救うため、錬丸は昔の約束を守って真っすぐに走り続ける。圧倒的な力を持つメイにも向かっていく錬丸。その姿に心が熱くなる。

錬丸ルートと鳴海ルートがエンドを迎えると、すべてに決着が付く」ルートへ。ラストは爽やかな笑顔で幕を閉じる。果たして超能力「サイ」とは何か？　第弐エクリプス計画は阻止できるのか？　あの日の約束は守られるのか？　『12RIVEN』は『integral』のスタートを高らかに宣言した。



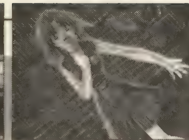
錬丸とミュウが飛ばされたのは、無人の世界だった。この世界の真相が物語の大きなカギを握る



ミュウに銃を向ける銀髪の少年メイ。悪役として何度も錬丸と鳴海の前に現れ強烈な存在感を放つ

『infinity』から『integral』へ――

中澤工氏×打越鋼太郎氏



『infinity』シリーズ　クリエイターインタビュー

『Never7』『Ever17』『Remember11』――。
ユーザーから絶大な支持を集めた『infinity』シリーズ3作は、テキストアドベンチャーを革命した作品と断言できる。
そして、その血筋は新たなシリーズ『integral』として始動した『12RIVEN』へと受け継がれている。
これらの名作は、いかにして生まれたのか？
初期3作の脚本を手がけられた中澤氏と打越氏に、シリーズの起源と制作秘話を聞いた！

取材：勝田周

中澤工
Takumi Nakazawa

ゲームクリエイターであり、シナリオライター。『Never7』『Ever17』ではディレクターとシナリオ、『Remember11』では原案、ディレクター、シナリオを担当。その他の代表作は、『メモリーズオフ 2nd』、『I/O（アイオー）』、『Myself;Yourself』など。現在は有限会社レジスタに所属。

打越鋼太郎
Kotaro Uchikoshi

シナリオライター。『Never7』『Ever17』『12RIVEN』で原案とシナリオ、『Remember11』では梘潮鋼（しおはがね）の名でシナリオに参加。その他の代表作は、『メモリーズオフ』『メモリーズオフ 2nd』『EVE the new generation』など。『12RIVEN』の開発を終えた現在は株式会社チュンソフトに所属。

シリーズの創造主。2人のクリエイターの素顔に迫る！

――今回は『infinity』シリーズの脚本を手がけられたお二人にお話を伺ってみたいと思います。まずはクリエイターの素顔に迫ってみましょう。唐突ですが、これまでにご自信で手がけられた作品以外で、面白いと思ったゲームを3本選ぶとしたら、どのタイトルでしょうか？

中澤工（以下、中澤）　『バイオハザード』、『街』、『ファイアーエムブレム』かな。『街』のシナリオ同士が複雑に絡み合うシステムは衝撃を受けました。僕らが手がけた『Remember11』も、そもそもの発端はギャルゲー風『街』をやりたいから、というものでした。あと『ファイアーエムブレム』のキャラは本当に血が通っていましたね。彼らが死んでしまったらリセットせずにはいられない！

打越鋼太郎（以下、打越）　僕は『トルネコの大冒険』『Kanon』『トゥームレイダー』でしょうか。特に『トルネコ』は制作者の意図だけではできない絶妙なゲームバランスがすごい。僕はあの中に神を見ましたね。

――今のお二人の原点となるような、ゲームや遊びはありますか？

打越　幼い頃は「おばけ屋敷ゲーム」（※1）に夢中でした。基本はスゴロクなんですけど、ゴールから死神がプレイヤーと同じ歩数で迫ってくるんですよ。どこかでうまくすれ違わ

（※1）「おばけ屋敷ゲーム」　おばけ屋敷からの脱出を目的とするバンタイのボードゲーム。1980年発売。80万セット超という異例の売上を誇る。2004年、同社の立ち上げたブランド「盤盤ゲーム家族」の第一弾商品として復刻された。
（※2）「日本海大海戦」　エポック社が1980年代に展開したボードゲームシリーズ「EPOCH WAR GAME ELECTRONICS」シリーズの第一弾商品。日露戦争後期の海戦をモチーフにしており、戦闘の勝敗は電子判定で行われた。

ないとやり直し。その死神がいるから、ひとりでも遊べたのが印象的です。あとは「日本海大海戦」（※2）にもハマったなぁ。

中澤　僕はテーブルトークRPG（※3）ですね。高校時代から4〜5年はやってました。これでゲームマスターをやって、物語や世界を作って人を楽しませる喜びを知りました。

間口の広い作品を――『エヴァ』に学ぶバラエティな作品づくり

――これまでにシリーズを手がけられてきて、苦労されたことはなんでしょうか？

中澤　営業しづらいことでしょうか（笑）。作品のどこが面白いかを説明すると、ずるずるネタバレになってしまうんです（※4）。だから、当時（KIDの）営業から、どうやって売り込めばいいんだ！　って怒られました（笑）。その辺を踏まえて、『Remember11』は、物語の冒頭から、つまりトリックがわかる前でも面白くさせようと思いました。でも、プレイ時間が30時間あるとすれば、それだけの時間をかけて、やっと物語の全貌が見えるバランスで作っているわけですよ。そうでなければ、その作品には無駄があるということです。でも、長い時間をかけなければ楽しさが見えてこないと、ユーザーさんが途中で投げ出してしまう危険性にもつながるので、難しい問題です。

――『infinity』シリーズは量子力学や心理学などの要素が詰まっていますが、これは当初からの構想でしょうか？

打越　最初からさまざまな要素を入れようと思っていました。僕は『エヴァンゲリオン』のヒットの要因をいまだによく考えるんですが、あの作品はまず、綾波とかアスカとか、キャラクターがきちんと立っていますよね。加えて、ロボットモノの要素もある。さらに心理学的要素、宗教的要素、神話的要素、純文学的要素……と数えきれない要素が詰まっています。ひとつの作品にそれだけ詰め込めれば、ロボットモノが好きな人はそこから作品に入ってくれるし、心理学が好きな人はそこに食いつく。それだけ作品の間口が広くなるんです。

中澤　普通はそんなことをしたら中途半端な作品になりそうなものですが、『エヴァ』はそこを上手にまとめているのがすごい。

打越　僕らもそういう間口の広い作品を作ろう、という思いから始まったのが『infinity』シリーズです。

中澤　まず核心となるトリックを決めて、自分たちが今持っている知識やネタを絡めていく。それを深められそうだったらもっと突き詰めていこうと。最初は手探り状態でしたね。

打越　僕も中澤君も心理学や量子力学に興味があって、すごく話が合った。だからお互いに本の貸し借りをして知識を深めていきました。特に中澤君原案の『Remember11』の時が尋常じゃなかったですね。脚本に取りかかる前に目を通す資料を何十冊も渡されて。全部読むと取材に1年以上かかりますけど、それでもいいですかって（笑）。

中澤　うおー頭がパンクするー！　って言いながら資料と格闘していましたね。

――『Remember11』で悟がキレるシーン（※5）をほうふつとさせますね（笑）。

打越　あれは悟自身の気持ちであり、悟と同じように悩むプレイヤーのみなさんの気持ちだと思うんですが、開発当時の僕らの気持ちでもあるんです（笑）。

中澤　あのシーンはやたらと共感できて笑えましたね。これなんて俺？　って（笑）。

――そうしてさまざまな要素を巧みに取り入れて発売されたシリーズは、多くのファンの心をつかみました。

中澤　このシリーズを遊んだのがきっかけで、心理学を勉強しはじめたとか、『Ever17』でドイツ語に興味を持って、大学でドイツ語を専攻した、などの声を頂いたことがあり、感無量です。僕らの作品でそういう影響が出るとは思ってもいませんでした。でも、それってかつての僕らにもあったはずなんですよ。面白い作品に出会って、あぁ、この要素は面白いよねって思ったときが。そういうことって連鎖するのかもしれません。

――何かの作品に影響を受けたお二人の作品が、また誰かに影響を及ぼしていく……これも"infinity loop"（※6）ですね。

打越　もっとも、僕らは学者や専門家ではありませんから、ゲーム中では間違った解釈を

（※3）**テーブルトークRPG**　1970年代にアメリカで生まれた、機械を一切使わずに人だけでテーブルを囲んで遊ぶRPG。ゲームマスターと呼ばれる人物が、ゲーム機でいうところのCPUとなってゲームの進行役を務める。余談だが、映画「ET」の冒頭で、このテーブルトークRPGに興じる少年たちの姿がチラっと見られる。

（※4）**作品のどこが面白いかを説明すると、ずるずるネタバレになってしまうんです**　特にそれが顕著なのが『Ever17』。人に薦めたくてもうまく薦められないという、まさに「隠れた名作」の代名詞的ソフト。

（※5）**悟がキレるシーン**　『Remember11』の主人公・優希堂悟は知的で冷静沈着な青年だが、自分を取り巻く不可思議な謎に対処しきれず、作中で1度だけブチ切れるシーンがある。

（※6）**infinity loop**　『infinity』シリーズのキーワードとも言える言葉。主人公を取り巻く、ループしているとしか思えない状況の謎が解けていく際のカタルシスが、このシリーズの楽しみのひとつ。筆者としてはうまいことを言ったつもり。

していることもあります。もちろん、極力正しいことを書こうとはしていますが。

中澤　まぁ、僕らの作ったゲームを遊んで、これこれをマスターしてね、というのが目的ではないですし。ただ、みなさんが僕らのゲームを遊んでくれて、いろいろなことに興味を持っていただけたら最高です。

打越　実際に勉強したら、なんだ間違いじゃないか、と思うこともあるかもしれませんね。でも、それでもいいんです。その人が勉強するきっかけを与えられたのが嬉しい。

中澤　その道で大成するかもしれないし（笑）。全部ピッタリと実際の学問どおりに落とし込むと、それはそれで非の打ちどころがない作品ができるかもしれませんが、乱暴に言うとそれはもう論文みたいなものなんです。僕らが作りたいのはそうではなく、あくまでエンターテイメント作品なんです。だから作品としての面白さを優先して、意図的に拡大解釈しているところもあります。……多分、本気で間違えているところもあるかもしれませんけど（笑）。

――最後に読者へメッセージをお願いします。

中澤　やりたいことは全部やりましたし、トリックもこれ以上やると複雑になる一方です。『infinity』シリーズは、三部作でやりきった感がありますね。

打越　『12RIVEN』からは、新しく『integral』シリーズとなります。まだ1作しか出ていないのにシリーズというのもなんですが（笑）。このシリーズがこれから続いていくかどうかは、ひとえに『12RIVEN』が成功するかどうかにかかっています。ぜひ遊んでいただいて、みなさんのご意見をお聞かせいただければと思います。

――本日はありがとうございました！

infinity & integral コレクションリスト

さまざまなプラットフォームで展開しているシリーズ作品をまとめたのが以下のリスト。これから各タイトルを遊ぶ参考になれば幸いだ。

パッケージ	
2000年3月23日	『infinity』（PS）
2000年9月24日	『infinity MUSEUM』（Win）
2000年11月23日	『INFINITY Cure.』（NGP）
2000年12月21日	『Never7 -the end of infinity-』（DC）
2001年10月26日	『Never7 -the end of infinity-for windows』（Win）
2002年5月23日	『Never7 -the end of infinity-』（ドリコレ）（DC）
2002年8月29日	『Ever17 -the out of infinity-』（DC）
2002年8月29日	『Ever17 -the out of infinity-』（PS2）
2003年5月16日	『Ever17 -the out of infinity- Premium Edition』（Win）
2003年6月26日	『Never7 -the end of infinity』（PS2）
2003年11月27日	『Ever17 -the out of infinity- Premium Edition』（DC）
2003年11月27日	『Ever17 -the out of infinity- Premium Edition』（PS2）
2004年3月18日	『Remember11 -the age of infinity-』（PS2）
2004年8月13日	『Remember11-the age of infinity- Desktop Accessory』（Win）
2004年9月2日	『SuperLite 2000　恋愛アドベンチャー　Never7 ～the end of infinity～』（PS2）
2004年10月28日	『SuperLite 2000　恋愛アドベンチャー　Ever 17 -the out of infinity-Premium Edition』（PS2）
2005年5月12日	『SuperLite 2000　サスペンスアドベンチャー　Remember11 -the age of infinity-』（PS2）
2005年6月17日	『Ever17～the out of infinity～PE DVD EDITION』（Win）
2007年11月	『12RIVEN -the Ψ climinal of integral-　体験版』（Win）※非売品
2008年3月13日	『12RIVEN -the Ψ climinal of integral-』（PS2）
2008年4月4日	『12RIVEN -the Ψ climinal of integral-』（Win）※Amazon.co.jp独占商品
2008年4月4日	『Infinity plus』（Win）

ストリーミング配信　※現在は終了	
2004年6月8日	『Never7』（ベクターゲームズ）
2004年6月8日	『Ever17』（ベクターゲームズ）
2004年6月8日	『Remember11　体験版』（ベクターゲームズ）
2005年3月3日	『Never7』（GameX for Mac）
2005年3月3日	『Ever17』（GameX for Mac）
2005年8月12日	『Never7』（GameX）
2005年8月12日	『Ever17』（GameX）

※ **「infinity」と「Never7」の関係**……プレイステーション版「infinity」と完結編にあたるネオジオポケットカラー版「INFINITY Cure.」の要素を、完全版としてまとめたリメイクが「Never7」となった。



「ケツイ」は当店のすぐ横にあるゲームセンター「SCOT（スコット）」様にも入っているので、ちょちょこ頑張ってみているのですが、僕のパンツァーイェーガーは、いっつもいっつも５面の中ボス突破直後にスクラップっ！是非とも360の「ケツイX」で練習して１周ALLしてみせるッ！そして、今回の合作はロラさん！個人Webショップも経営中なのでヨロシクね！→http://torinporan.shop-pro.jp/

張り付いて当店を撃破したって「3箱」までしか出てきませんよ。

高額買取商品ピックアップ！

箱・説付き、欠品・汚れなし、CDキズなしの完品の状態での金額です。

CHECK!

以下の商品は、広告用の特別価格です。売却の際には「ゲームサイド見たよ」とご記入下さい。

●2008年5月31日まで有効

通信買取方法 つうしんかいとり

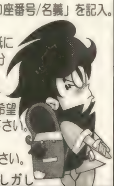
1)住所、氏名、電話番号、メールでの連絡を希望の場合はメールアドレスと、送金方法(銀行振込or現金書留)を記入。

2)銀行振込の場合は「銀行名/支店名/口座番号/名義」を記入。



3)以上を記入した用紙に必ず印鑑を押し、身分証のコピー(免許証、保険証、パスポート等)と一緒に買取希望される商品を送って下さい。

※送料のみ、ご負担下さい。



イラスト：ガしガし

通信販売方法 つうしんはんばい

★詳しくはホームページを御覧下さい♪★

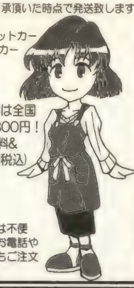
1)ホームページに設置しておりますオーダーシート又は直接Eメールにて、在庫のお問い合わせや仮文をご送信下さい。

2)在庫・価格の確認後、お客様にご了承頂いた時点で発送致します。

3)お支払い方法は、代引きorクレジットカード(※但し、電話注文時はクレジットカード不可)



★送料は全国一律800円！(手数料&消費税込)



※ネット通販よりは不便ですが、お電話やFAXでもご注文可能です。

お店にも来てね♪

レトロゲーム・マイナーゲーム中心同人誌即売会

ゲームレジェンド FESTA.8

2008年
5月11日(日)
11：30〜15：30
錦商会館４階



イラスト：はむはむ（火曜なんとか）

http://www.geocities.jp/zed_gamelegend

ゲームミュージック買取大特集！

アーマード・コア オリジナルベストトラック	¥8,000
アウトラン 20th Anniversary Box	¥8,000
悪魔城ドラキュラX	¥7,000
パーフェクト・セレクション・ドラキュラ・ニュークラシック	¥8,000
AZEL〜パンツァードラグーンRPG メモリアルアルバム	¥10,000
いただきストリート・サウンドマップ	¥7,000
いただきストリート2 OST	¥4,500
アポロンGMBOX〜メモリアル・サウンド・オブ・ウィザードリィ〜	¥10,000
Ultima〜恐怖のエクソダス〜音楽編 Ultima Mix	¥8,000
エコーナイト オリジナルベストトラック	¥5,000
エスパードリーム・めもりあるべすと	¥8,000
エターナルアルカディア OST	¥5,000
F-ZERO X OST	¥4,500
F-ZERO X ギター・アレンジ・エディション	¥5,000
学校であった怖い話S オリジナルサウンドホラー	¥8,000
ALL SOUNDS OF ガデュリン	¥4,500
SNE2 かまいたちの夜 特別編 SPアレンジP	¥6,500
カルドセプト OST	¥4,000
がんばれゴエモン2	¥5,000
がんばれゴエモン でろでろ道中 OST	¥20,000
がんばれゴエモン 村桃山幕府のおどり OGST	¥15,000
北へ。PURE SONGS and PICTURES	¥5,000
機動新撰組 萌えよ剣 ボーカル大全集	¥5,000
キングスフィールド オリジナルベストトラック	¥10,000
グラディウス外伝 OGST	¥10,000
ゲームサウンドミュージアム ナムコット編(16種コンプリートセット)	¥5,000
ゲームサウンドミュージアム ファミコン編(21種コンプリートセット)	¥5,000
オーケストラによるゲーム音楽コンサート3〜5	各¥3,000
コナミミュージック名曲コレクション(15種セット)	¥5,000
サイレントヒル OST	¥5,000
オールオーバーザナドゥ	¥8,000
ザ・ベリー・ベスト・オブ・OGR ギャラリー〜オブジェ	¥5,000
サンサーラナーガ2	¥10,000
実況おしゃべりパロディウス OGST	¥6,500
シャイニングウィズダム	¥4,500
シャイニング・ザ・ホーリィアーク OST	¥5,000
シャイニングフォース3	¥5,000
新 桃太郎伝説	¥8,000
スーパードンキーコング2 OSV	¥10,000
スーパーメトロイド SOUND IN ACTION	¥10,000
スーパーマリオRPG OSV	¥15,000
スーパーマリオワールド	¥5,000
スターイクシオン OST	¥20,000
スターフォックス64 OST	¥5,000
SCCメモリアルシリーズ・スナッチャー〜ジョイントディスク(初)	¥5,000
3Dホットラリー	¥10,000
セクシーパロディウス OGST	¥4,500
ゼノギアス LIGHT ピアノアレンジアルバム	¥5,000
ゼルダの伝説 サウンド&ドラマ	¥8,000
ゼルダの伝説 時のオカリナ OST(初)	¥5,000
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 OST	¥6,500
multi-dimensional ソニックアドベンチャー2 OST	¥8,000
大貝獣物語2 OST	¥5,000
ダウンタウン熱血物語他 くにおくんSC	¥10,000
タクティクスオウガ	¥8,000
TATSUJIN〜東亜プラン・ゲーム・ミュージック S1	¥4,500
ダライアス プレミアムボックス〜リバース	¥25,000
弾銃フィーバロン	¥5,000
探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	¥5,000
テクノソフトGMコレクション5 サンダーフォース4	¥5,000
テクノソフトGMコレクション10 Technology	¥8,000
デビルクラッシュ/エイリアンクラッシュ	¥4,500
デビルサマナーソウルハッカーズ OST	¥5,000
天地創造	¥10,000
どきどきポヤッチオ音楽絵本 ブエルコルダンP物語	¥5,000
交響組曲ドラゴンクエスト コンプリートCD-BOX	¥8,000
ドラゴンクエストのうた/ルーラ	¥5,000
トレジャーハンターG OSV	¥5,000
Napple Tale 怪獣図鑑	¥8,000
ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード	¥5,000
忍者龍剣伝 -G.S.M.TECMO 1-	¥5,000
はにい Sky&Road	¥4,500
FINAL FANTASY Finest Box	¥12,000
BUSIN〜Wizardry Alternative	¥4,500
ぷよぷよ〜ん OST	¥5,000
ヘラクレスの栄光4 神々からの贈り物	¥10,000
ヘラクレスの栄光 ギリシア回想録	¥12,000
星のカービィ〜夢の泉の物語	¥8,000
ポリスノーツ	¥4,000
魔界村 音楽大全	¥6,500
OST 魍魎戦記MADARA2	¥5,000
マリオカート64 on クラブサーキット	¥5,000
ミスティックアーク ST	¥5,000
THE SKETCHES OF MOONDAYS	¥12,000
女神異聞録ペルソナ OST<完全収録盤>	¥4,000
ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ OST	¥8,000
スーパーマリオ ヨッシーアイランド OSV	¥5,000
ヨッシーストーリー OST	¥5,000
RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN OST	¥5,000
ライブ・ア・ライブ OSV	¥8,000
ルドラの秘宝 OSV	¥5,000
Ray'z PREMIUM BOX -BEYOND-	¥5,000
LEGEND OF GAME MUSIC〜プレミアムBOX〜	¥8,000
GSLS LEGEND OF GAME MUSIC2〜プラチナムBOX〜	¥5,000
GSLS LEGEND OF GAME MUSIC〜コンシューマーBOX〜	¥8,000
カプコンGST ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	¥5,000
CMG ロックマンX1〜6 OST	¥4,000
わくぷよダンジョン決定盤 OST	¥5,000
ワンダープロジェクトJ ピーノ・サウンド・アドベンチャー	¥8,000
ワンダープロジェクトJ2 コルロの森ジョゼット OST	¥12,000

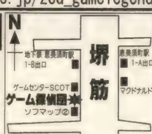
http://www.game-tanteidan.com

↑ゲームミュージック専門ページもヨロシク♪

ゲーム関連コミック、4コマ、アンソロジー等の買取も大歓迎ーッ！

http://www.tanteidan.cc

その名は、ゲーム探偵団
RETRO TV GAME REVIVAL



〒556-0005 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6

電話 06-6636-8175
Fax 06-6636-8176

営業時間 ▼お電話でのお問い合わせも下記時間内にお願い致します。
11:00〜20:00 年中無休

当時の関係者と「サンマニア」ライターが語る！



リップルアイランド わが青春のサンソフト

第3回（最終回）◎『リップルアイランド』編

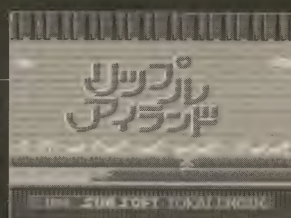
サンソフトのファミコンの中でも、屈指の人気を誇るアドベンチャーゲーム『リップルアイランド』。プレイヤーに忘れられない感動を与えたこのゲームを振り返るとともに、当時の想いも一緒に振り返ってきたサンソフト特集、これにてグランドフィナーレ！

文・インタビュー
風のイオナ（サンクラブ会員番号B 8800584）

資料提供
長良川 鵜（サンクラブ会員番号　L 8700177）
南 北斗（サンクラブ会員番号　L ???????）

SUNSOFT pick up!

サンソフト第18作『リップルアイランド』



メルヘンタッチの色使い、大自然の中で暮らす魅力的な動物たち。そんな舞台の中、少年カイルと不思議な女の子キャルが、打倒皇帝ゲロゲールの旅へ。真のエンディングは号泣必至！

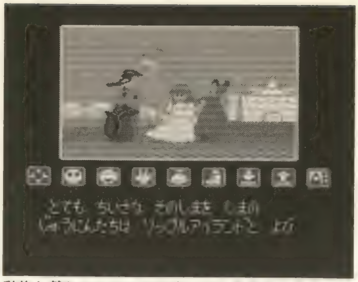
■アドベンチャー　■1988年1月23日　■4900円

世界名作劇場と中二病

僕は逃げ出そうと思っていた。何ってもうすべてから。14歳、友達もそれなりにいたし、学校もつまらないわけじゃないけど、勉強はしたくない。親に行きたくない塾に無理矢理通わされ、家では隠れてファミコン三昧。別に高校なんか行きたいわけじゃないのに、この先は受験生としての生活が待っている。そしていつかは社会に出て働いていかなくてはいけない。そんな息苦しい状況からとにかく逃げ出したくてたまらなかった。そんなよくある典型的な「中二病」真っ最中ってやつだ。

『リップルアイランド』に出会ったのはそんな時だった。雑誌に紹介された見開き広告からは、当時好きで毎週楽しみにして観ていた「世界名作劇場」の雰囲気が漂っていて、より一層自分の興味を引きまくっていた。同時にアドベンチャーゲームというジャンル自体が好きだったこともあって、迷わず購入を決めた。

アイコンを使った画面内を探索するシステムは、コマンド総当たりでクリアできるようなタイプと違ってとても難易度が高く、最初のエリアを突破するのでさえ、相当時間がかかった。おまけにエリア2では、何時間プレイしてもガケの赤い花を取ることができず、たまりかねてパッケージの裏面に記載されている番号に電話をかけたのは発売してからまだ2日しかたってない時だった。ル



動物と戯れるナサレル王女。この世界では動物が大きいのではなく、人間が小さいことになっている

ール違反にもかかわらず、丁寧に解法を教えてくれたサンソフトの電話受付のお姉さんが優しくて、どういうわけか、今でも鮮明な記憶として頭の中に残っていたりする。後日、もうひとつの神器の場所がわからず、結局二度も同じ電話受付のお姉さんのお世話になることに。あの時のお姉さん、本当にありがとう。そして、迷惑な子どもでごめんなさい。

人生のターニングポイントには必ずキャルが現われる。

ゲームの中で主人公のカイルは、一獲千金を夢見て冒険に出発する。どう見ても14歳の自分と同じくらいの年齢に見えるカイルが病気の姉妹を助け、キャルと出会い、皇帝ゲロゲールを倒しに向かうその時、僕は仮病で学校をサボり、ゲーセンでカツアゲにあい、宿題を忘れた罰として校庭を走らされ、ゲロを吐いていたのだった。違いすぎだ。あまりに違いすぎだ。僕と違いすぎる人生を送っているカイルがうらやましくてたまらなかった。

そしてゲーム後半、船を手に入れてゲロゲールの島へと渡ろうとするその時、キャルがこう問いかけてくる。「この船でゲロゲールの手の届かないところを探しましょう。そして二人で静かに暮らしていこうよ！ね？」と。キャルはこの状況から一緒に逃げようって言っているのだ。それはまるで、何もかもから逃げ出したいって思っていた自分自身に対して「逃げちゃおうよ！」と言われているみたいだった。僕は人生の重要な分岐路に立たされている気がして、少しの間、その選択をすることができなかった。

その後の人生において嫌なことやつらいことがあったとき、決まって僕の脳内にキャルが現われてこう問い掛けてくる。「このまま逃げちゃおうよ！　そうすればラクになるわよ。」そのたびに僕は〝逃げる〟の選択肢を選ぶことができなかった。キャルさえいなかったら、簡単に逃げ出していたかもしれないのに。逃げなかったことによってゲームの中の二人は最高の結末を迎えたけど、現実での僕は、良かったこともあれば、そうでもなかったこともあった。でもどちらにしろ、今の僕があるのはキャルのおかげなのだ。

僕はこのゲームを通じてキャルから自分に負けないことを、カイルからは自分に素直になることを教えてもらった。もしあの時逃げていたら僕はこのゲームに出会えてなかったはずだ。リップルアイランドの青い空、そしてカイルとキャルに会えたからこそ今の自分がいる、そう思えてならないのだ。



なぜか名古屋弁をしゃべる皇帝ゲロゲール。サンソフトのゲームっていつも最後に変なのが出てくるよね

『皇帝の闇』とは？

『リップルアイランド』は最初、『皇帝の闇』という仮タイトルだった。ラフ原画では、カイルが剣を持っていたり、黒騎士や竜がいたりと、なんだかファンタジー色強め。この段階でもシステムはアドベンチャー形式だったとか。その後、ゲームの対象年齢を下げる方向になり、それに伴って『皇帝の闇』というタイトルも闇に葬られてしまったらしい。

ちなみに『リップルアイランド』というタイトルの提案をしたのは実は原画のキリタン氏。元ネタは『沙羅曼蛇』のリップルレーザーで、リップルって言葉の響きが好きだったからだとか。小さな島での物語であることから、〝リップル＝さざなみ〟という言葉の意味と、なんとなく語感が可愛らしいので、特に反対意見もなく決定したとのこと。

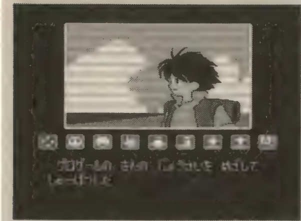


なんだかシリアスな雰囲気が伝わってくる『皇帝の闇』の頃の原画だよね

『リップルアイランド』全エリア紹介

プロローグ

平和な島、リップルアイランドに突然現れた皇帝ゲロゲールが島をわがものにしようと侵略を開始してきた。そこへ打倒ゲロゲールを目標に旅立つのが本作の主人公カイル。しかしその手には武器らしい武器はひとつもなし。本当に戦う気があるのか?! 王様の通達は、ゲロゲールを倒して王女ナサレルを救い出したものには、王女と結婚してこの島を治めてほしいというものだった。つまり、カイルの旅の目的はひと言で言ってしまえば「金」、「地位」、「女」。それらすべてをこの若さでまとめて手に入れてしまおうって魂胆なのだから侮れない。人生の勝ち組目指してカイルの旅が今始まる!

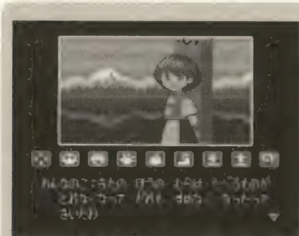


悪の皇帝を倒しに行くにしては、どう見ても軽装すぎるカイルくん。きっと素手で戦う気マンマンなのでしょう。リップルアイランドの平和具合がうかがえます

エリア1「草原」

村を出発し、あとは真っすぐ行けばお城というところまで辿り着いたカイル。しかしそこに立ちはだかるのが通せんぼキャラのオコジョさん。仕方なくした遠回りは、カイルにとって運命の出会いが待っていたのであった。

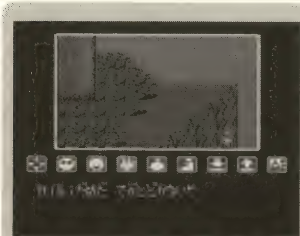
湖の村で出会ったキャルは村唯一の生存者。すでに村はゲロゲールに侵略されたあとだった。両親も周りの人たちもすべて失ったキャル。住むところもなくなった彼女はカイルと旅をともにすることになる。一緒に来られたら分け前が減る、なんて思ったのはマンガ版のカイルくんだったっけ。そして二人は村人と動物たちの力を借りて無事ドテーラ城へ辿り着いた。



誰もいなくなってしまった湖の村でひとりたたずんでいたキャル。カイルが声をかける前、その瞳が見つめていた先は一体どこだったのか

エリア2「森」

城を出発した二人が最初に突入したのが森だった。食いしん坊のフクロウさんに森中でかき集めた4種類の木の実を持っていき、やっとのことでヒントを教えてもらえた。教えられたとおりに二人は滝の中へと入っていくと森に住む唯一の人間、じじぃに出会う。しかし、力になってほしければガケに咲く赤い花を取ってこいと無茶を言うじじぃ。花を取る代わりに命を落としちゃたまらない。どうせじじぃには本物かニセモノかなんてわかりっこないさ。キツネの夫婦にもらった白い花を赤く染めてもっていったら……案の定じじぃはガケに咲いている赤い花だと思い込んでくれた。お礼に不思議な呪文「トモヨノ○○○○○」を教えてもらい、カイルとキャルはひとつめの神器を手にするのだった。

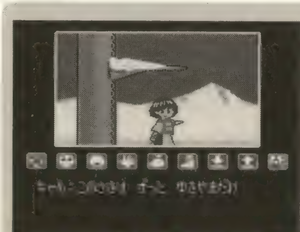


ゲーム中、最も難解なトリックがエリア2のガケに咲く赤い花。この凶悪な仕掛けを作った犯人は、前回インタビューをしたヒデちゃんこと、山本氏だ!

エリア3「雪山」

森でひとつめの神器を手に入れ、次に着いた場所は雪山。ふとキャルを見つめるカイルに対して「どうかしたの? カイル。私に何かついてる?」と切り返すキャルに「い、いやなんでもないよキャル…」と、動揺するカイル。ここまで苦難をともにした二人の間にはすでに特別な感情が生まれていたようだ。ゲーム本編では使われなかったけど、キリタンの描いた二人が野宿して一夜を明かすカットは森での出来事だったのかもしれない。

そしてキャルが起こした雪崩が二人の運命を変えることに。雪崩に巻き込まれる前にウサギの親子に助けてもらうことでふたつめの神器が手に入るのだった。それにしても隣の山にあった雪をすべて吹き飛ばすキャルの声は神器より強力な凶器だと思います!

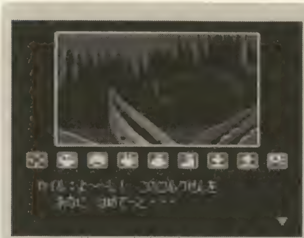


雪山に到達する頃にはカイルとキャルの間に微妙な心境の変化が感じ取れる。それから雪山では迷いやすいので、目印のススキを立てるのを忘れずに!

エリア4「廃村」

雪山を抜けると、ゲロゲールの一味に荒らされた廃村へと辿り着いた。

井戸から地下通路を抜け、穴の開いた船を見つける二人。手持ちのコルクが穴にピッタリとはまる。喜んではしゃぐ二人の間からやがて言葉が消え、沈黙が流れる。その直後、二人の間で起きたことはゲーム中のテキストで表現されなかったけど、流れる空気がそれを伝えてくれたような気がした。だからこそキャルはカイルに対して一緒に逃げようと迫ったのかもしれない。ここから先へ行ったら生きて帰れる保証はない。キャルの本音は逃げたかったのではなく、両親を失って自分が頼れる唯一の人、カイルに死なれたくなかったからなのかもしれない。しかし、カイルはゲロゲールへの島へ渡ることを選んだのだった。

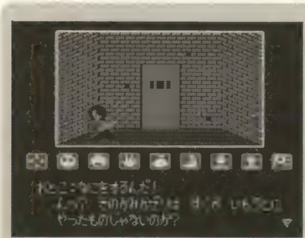


ゲロゲールの島へ渡るための船を地下通路で発見。カイルにとって人生の大きな分岐とも言えるキャルの問いに“逃げる”と答えると愛の逃避行をすることに

エリア5「ゲロゲール城」

ついにゲロゲールの島へと上陸した二人。その手には神器が2つ。これでゲロゲールを倒せるハズ！　しかし肝心なことを二人はわかっていない。それは神器の使い方だった。そんなことはお構いなしに城へと潜入した二人。「キャル！　怖くないか？」というカイルの問いかけに「…へっちゃらよ、カイルがいるじゃない」と返すキャル。いつの間にかカイルとキャルは強い絆で結ばれていたのかもしれない。

しかしラストに待ち構えていたゲロゲールが神器の力で一方的にカイルを痛めつける。ゲロゲールがカイルに向けて最後の一撃を放ったその時、カイルの前にキャルが飛び出した。その場で倒れ込んでしまったキャルを抱え、怒りを神器の力に変え、ゲロゲールへ向けて放った。



城の中で捕らわれていた男のひとりは島の入り口で出会った少女の兄だった。ゲロゲールを倒したあと、この兄妹が再会する映像が浮かんだものだ

エピローグ

それまでのゲームにおいて、さらわれたお姫様を助けたら二人は結ばれるのが当たり前だった。そんなことはわかっていても『ドラゴンクエスト』におけるローラ姫とロトの子孫の二人に感情移入することはできなかったさ。『リップルアイランド』において、カイルの冒険の目的はさらわれたナサレル王女を助け、結婚することまで含まれていたはず。しかし、旅を続けているうちにプレイヤーとしての自分がそこに違和感を覚えずにはいられなかった。なぜかと言うと、ゲロゲールを倒すためにともに旅をしてくれたキャルの存在が気がかりだったからだ。カイルとナサレル王女が結ばれるエンディングが頭に浮かぶのと同時に、このまま結末へ向かうことにためらう自分がいた。キャルはどうなってしまうのだろう？　と。『デッド・ゾーン』で悲劇のラストをプレイヤーに叩きつけてきたサンソフトだからこそ、このゲームでもなんだか悲しい何かが待っているような気がしてならなかったからだ。

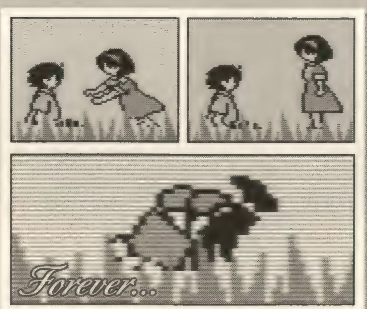
しかし、スタッフが用意してくれたラストは最高の形だった。マルチエンディングではあるものの、真のエンディングが見せてくれたものはカイルと冒険をともにしたキャルが結ばれるエピソードだった。

映画のようなカメラワークで進む中、音楽は二人の間に流れる空気を描き出す。ナサレル王女との結婚を断ってきたカイルはキャルに「何考えてんのよ」と突っ込まれるけど、カイルはもうずっと前からナサレル王女との結婚は考えてなかったはずだ。

カイルが最後にキャルに向けて言った「俺の村に来いよ」というセリフ。それはきっと、湖の村でキャルと出会い、ともに冒険をする中でとっくに出していた回答だったのだ。

『リップルアイランド』のエンディング、それは当時のお約束な展開ばかりの他作品へのアンチテーゼでもあり、プレイヤーの予想を裏切って期待に応えた最高の締めくくりだった。

最後に二人が抱き合って草むらに消えたあとは……。悶えながら転げ回ればいいと思うよ。



Ripple TALK

もりけん氏『リップルアイランド』を語る!

もりけん氏がサンソフト在籍時にメインでかかわった実質的最後のタイトル、それが『リップルアイランド』。キリタン氏への想いも含め、あの頃を語ってもらいました。



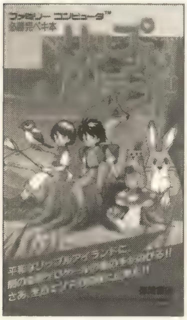
もりけん氏自画像（嘘）

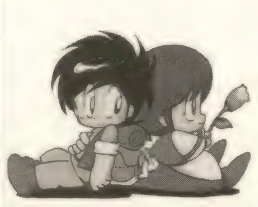
単行本の描き下ろしをしているときに放火魔が?!

作品の空気が「東映」「ズイヨー」「日本アニメーション」という、いわゆる故・森やすじさんのタッチであることが申し合わせてあったのが『リップルアイランド』という作品です。開発へはキリタンがメインデザイナーとして進行しているところへ『デッド・ゾーン』の岩田君と一緒にエリア1ができるかどうかって頃に途中参加しました。メインプログラマーはエンディングのパスワードでおなじみ、さかいあつし君。制作は主に彼が中心でした。営業と進行は『マドゥーラの翼』と同じく奥村氏です。私はゲームのほうでエリア2、4、タイトル回り、エリア3の1部、パッケージレイアウト、エンディング2種にかかわっています。あとシナリオの一部もプログラマーと一緒に書いています。

メインの二人であるカイルとキャルはおおむね13、14歳ぐらいの子という設定。この年頃って、精神年齢は女の子のほうがちょっと高めですよね。男の子はバカやって突っ走るんだけど、女の子はそれを一歩引いて冷静に見ているみたいな。でもって「男子ってバカねー。」って言っている感じ。そういうテイストを出そうってことはスタッフ同士で結構話しましたね。おかげでキャルの冷静なツッコミキャラが出来上がりました。余談なんですけど、カイルとキャルの名前はカエルをもじってつけたのが元ネタだったりします。

そして『リップル』で初めてわんぱっくコミックで連載をさせていただきました。『マドゥーラの翼』が結構好評でしたので、次のソフトもということでした。ただ、『リップル』の発売日が延びてしまったので間に『メルヘンヴェール』と『ファンタジーゾーン』の漫画も描いています。その後、単行本用の描き下ろしをしていた時に、私の家の裏の家が放火にあったんですよ。もうペン入れが8割ぐらい進んでいた時に！　もう原稿用紙と親父の位牌を抱えて逃げ回りました。幸い家には延焼しませんでしたけど。でもしばらくは夕日を見るのも怖いぐらいの恐怖症になりました。放火魔は許せません！




徳間書店から発売になった唯一の攻略本。もりけん氏も協力という形で制作に参加している。また、キリタン氏ともりけん両氏のカラーイラストが十分に堪能できることでも必見！

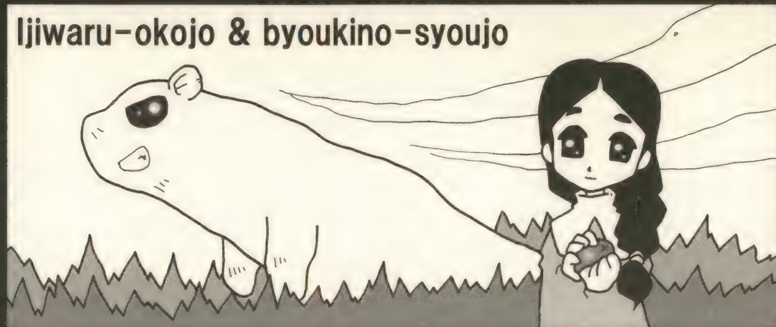
そして『リップル』を語るうえで忘れてはならないのがキリタンの存在。ゲームソフトは多くの人間の共同作業で作られる物とはいえ、『リップル』も『マドゥーラ』も半分は彼が産み出した物と言えます。ある意味広報的な立場でスポットを浴びる私などは、彼にとって疎ましかったかもしれないと思うぐらいです。私は彼にもちゃんと光が当たってほしかったのでサンクラブ会報でも積極的に原画資料などを公開していきました。今でも彼の新たな絵が見られればとても嬉しく思います。





わんぱっくコミックでの連載が単行本化に。ラストのエピソードをゲーム発売前の雑誌連載で公開することが難しかったため、単行本での描き下ろしで完結となった

Ripple island



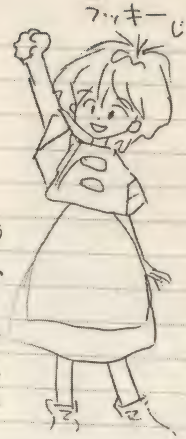


もりけん
描き下ろし!

リップルアイランド

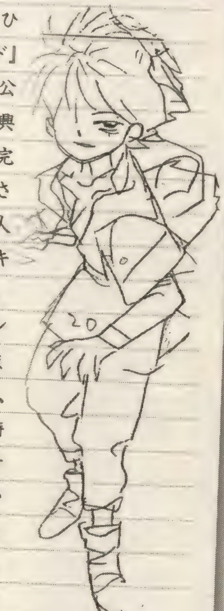


キリタンへの手紙



キリタンさん、あなたは今どこで何をしていますか？　届かないかもしれない手紙、出してもいいですか？







キリタンさんへ。突然のお手紙、お許しください。どうしてもキリタンさんへ伝えたいことがあり、こんな形で、しかも届くかもわからない手紙を出させていただきます。

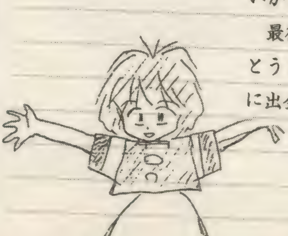
今から20年前の1月、僕は１本のファミコンソフトを買いました。そのゲームの名は『リップルアイランド』。かわいい動物たち、そしてカイルとキャルの冒険物語に夢中になってプレイしたのを覚えています。

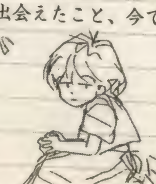
その後、勢いで入会したサンクラブ。届いた会報からひとつの事実を知りました。それは『リップルアイランド』で原画を担当したのがキリタンさんだということです。公開された開発段階でのラフ原画を見て、当時の自分は大興奮。本編で使われなかった描写を見ては勝手に想像で補完し、ストーリーを楽しんだものでした。そんなキリタンさんの性格は、作業が遅れても納得のいくまで作り上げる人だったと、お聞きしました。同時に真のエンディングはキリタンさんの仕事だと知り、妙に納得してしまいました。

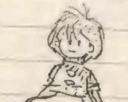
今回の特集をさせていただくにあたり、本当はキリタンさんに会っていろいろとお話を聞いてみたいと思っていました。キャラクターのこと、世界観のこと、物語のこと、いっぱいいっぱい聞きたいことがありました。でも、当時の関係者の誰も行方を知らないとのことで、その願いは叶えることはできませんでした。でも、それでよかったのかもしれないです。もし、キリタンさんに会えていたら何を話していいやら、頭が真っ白になって、動揺しちゃって、そんで嬉しくってその場で泣いちゃったりするかもしれないから。インタビュアーがこんなんじゃダメですもんね。

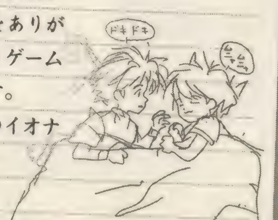
最後にキリタンさん、本当に素晴らしいゲームをありがとうございました。『リップルアイランド』というゲームに出会えたこと、今でも本当に幸せに思っています。

風のイオナ







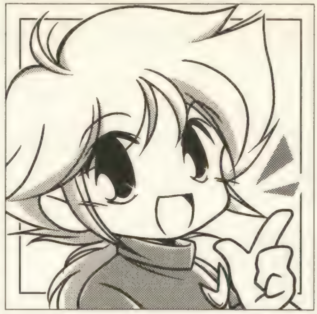


わが青春のサンソフト 各界のサンマニアが特別寄稿！『それぞれのサンソフト』



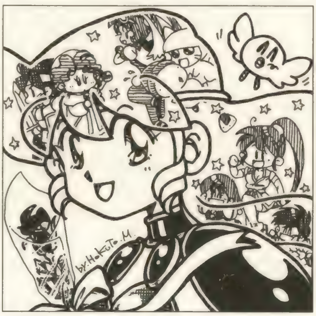
IKa（Webコミック「P.S.すりーさん」作者）
http://ikapani.blog55.fc2.com/

サンソフトの思い出といえば、やはり『マドゥーラの翼』。女性のキャラクターを操るということ自体が新鮮で、子ども心にドキドキしていたのを鮮明に思い出します。ハシゴを登るルシアの尻にドキドキし、その後発売された『ナゾラーランド』ではトモちゃんのセーラー服にドキドキし。なんとも、罪作りなメーカーだと思います。



サンソフトさんのユーザーフレンドリーなところが大好きでした。私も会報に投稿するのが楽しみだったのでサンクラブがなくなった時はとてもショックだったのを覚えています。それからカラーイラスト特集で頂いた記念品は今でも使っております。まさか20年後にお役に立てる日が来るなんて思いもしませんでした！

長良川 鵜（会報「サンクラブ」常連）
http://www3.to/u-n



サンクラブのキャラ投票でルシアに一票入れた南北斗です。『へべれけ』のおーちゃんもかなり好きですが、やはりルシアは別格です。かわいさの中にあるかっこよさが彼女の魅力かなと思うのですが、それももりけんさんの絵があってこそ、ですね。あ、でも鵜ちゃんのぷにぷにしたルシアも忘れられない……（笑）。

南北斗（会報「サンクラブ」常連）



今まで遊んだゲームのベスト3を挙げろと言われたら迷わず選ぶ一本が『リップルアイランド』です。キリタンさんのイラストに惹かれ買ってみたら内容も最高でした。難解だとよく言われていますが、攻略本を見ずに森や雪山で迷い、木を蹴ったり岩を殴ったり、いろいろと試してはキャルに突っ込まれた日々は今でも大切な宝物。

つきのわ（『リップルアイランド』のファンイラストで著名）
http://tsukinowa.s1.x-beat.com/

特集を終えて

いよいよサンソフト特集も終わりですね。本当に楽しい半年間でした。まだまだたくさんの語りきれない秘密がありますが、それはまたの機会ということで。最後までお付き合いしていただきましてありがとうございました！　そしてお疲れさまでした！（もりけん）

きっかけは、あるとき罰帝さんがもりけん先生を紹介してくれたことでした。その後イオナ氏の企画に便乗、見事結実したのが本特集です。意外な人のつながりが判明したり、実に有意義な本特集にかかわれたことを嬉しく思います。（担当編集　長門）

キャルとルシアをとり上げ、もりけん氏にインタビューをしたい。そんな自分の想いから企画がスタートしました。

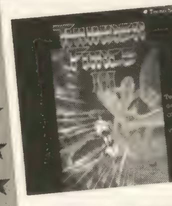
読者反応なかったら1回で終わりね、と山本編集長に言われた1回目。久松ゆのみ先生を巻き込んで名古屋取材をした2回目。サンソフトの中でも特に思い入れの強い『リップルアイランド』で特集を締めることができた今回。

全3回お付き合い頂いた皆様、本当にありがとうございました。（風のイオナ）

GAME CD

同人音楽CDも高価買取中～！！

WANTED!



CD GAME サンダーフォースIII/Vol.3 Tecno soft game music

¥8,000 買取

WANTED!



CD GAME ルーラ ドラゴンクエストのうた

¥6,000 買取

CD◆ゲーム系	買取価格
アーマード・コア3 サイレントライン	¥2,500
THE IDOLM@STER MASTER BOX 3	¥4,500
ドラマCD 玖堂沙恵 ～マツリノヨル～/IVORY(IVORY-0013)	¥6,000
AZEL～パンツァードラグーン RPG Memorial Album	¥7,500
天海春香バースデー記念企画ドラマCD アン・ハッピーバースデー? 限定版	¥4,000
いただきストリート サウンドマップ	¥8,000
エスパードリームめもりあるべすと	¥4,000
FM音源マニアックス	¥3,000
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ OST 二枚組	¥3,000
オウガバトルOGRE GRAND REPEAT 2000年版	¥4,000
リアルサウンド～風のリグレット	¥3,800
学校であった怖い話S オリジナルサウンドホラー	¥2,500
かまいたちの夜特別編 スペシャルアレンジパック	¥6,000
ガンハザード オリジナルサウンドトラック CD2枚組	¥2,500
Canvas 2 オリジナルサウンドトラック	¥2,300
金色のコルダ2～grolia～	¥2,300
KINGDOM HEARTS ORIGINAL SOUNDTRACK COMPLETE BOX (初回盤)	¥7,500
如月千早(今井麻美)/グラッティテュード・感謝	¥2,800
グラディウス外伝 オリジナル・ゲーム・サントラ	¥8,000
グローランサー オリジナルサウンドトラック(完全収録盤)	¥4,000
ゲームミュージック システムソフトサウンドチーム	¥3,500
幻想水滸伝II オリジナル・ゲーム・サントラCOMPLETE BOX	¥4,000
光栄オリジナルBGM集 Vol.1 ～歴史三部作～	¥2,500
コズミック・ファンタジー外伝 銀河商人の罠	¥3,000
パーフェクトセレクションコナミシューティングバトル2	¥2,700
コナミゲームミュージックコレクション5(サンセットライダーズ等)	¥2,300
コナミファミコンミュージック メモリアルベスト Vol.2	¥2,500

SILENT HIL ORIGINAL SOUNDTRACKS	¥5,000
ALL OVER XANADO アイロンプリント付 初回版	¥8,000
沙羅曼蛇/ARCADE VERSION	¥3,000
CDドラマコレクションズ 三國志 諸葛亮征嵐伝 二ノ巻	¥2,500
GWAVE2006 1st strike[限定版 テレカ付]	¥3,000
パソコンミュージック ジーザス/ガンダーラ/ウイングマン2	¥4,000
G―MIX I've Sound&P.O.R COMPILATION ALBUM	¥2,500
シャイニング・ザ・ホーリィアーク オリジナル・サウンドトラック	¥4,000
SCD JALECO WORLD ON MUSIC	¥6,000
デビチル/伊藤奈央inFIXファーストアルバム	¥3,000
スーパードンキーコングオリジナル・サウンド・ヴァージョン	¥2,200
スーパーマリオ64 オリジナルサウンドトラック☆	¥2,300
スーパーマリオワールド/スーパーマリオ大百科 (3Dシート付)	¥3,200
すぎやまこういちゲーム音楽作品集	¥3,000
THE SKETCHES OF MOONDAYS 3枚組BOX付(STF-6^8)	¥4,500
スナッチャージョイントディスク MSX版 初回版	¥3,200
「世界樹の迷宮」早期予約特典CD(非売品)	¥2,400
セクシーパロディウス	¥2,300
SOUL EDGE アーケード版オリジナルサウンドトラック	¥7,000
ソニックアドベンチャー2～マルチーディメンショナルOST	¥8,000
タスクフォースハリアー/UPL	¥2,100
魂の門 ダンテ「神曲」より	¥4,000
探偵神宮寺三郎夢の終わりに	¥14,000
提督の決断 / WW II Game	¥4,000
テイルズ・オブ・デスティニー 天上編 ドラマ CDBOX 限定生産	¥3,500
Technosoft GAME MUSIC COLLECTION Vol.5 /サンダーフォースIV	¥5,000
鉄拳タッグトーナメント ダイレクト・オーディオ	¥3,000
デビルサマナーソウルハッカーズ オリジナルサウンドトラックス	¥2,500
TELENET'S SOUNDSPECIALVERSION SINCE1985	¥4,000
テレネットゲームミュージックコレクション Vol.1	¥2,500
立体忍者活劇天誅ST	¥2,500
電脳戦機バーチャロンフォース	¥3,500
東京魔人学園退魔障BOX	¥3,500
True Love Story Special Song Box 完全生産限定盤	¥3,000
DOG of BAY ボーカルアルバム	¥4,000
交響組曲「ドラゴンクエスト」コンプリートCD-BOX 限定盤	¥8,000
すぎやまこういち/ドラゴンクエスト ゲーム音源大全集 全3巻BOXセット	¥4,000
ドラッキーの草やきう 公式音楽集	¥2,300
NappleTale 怪獣図鑑	¥10,000
70年代風ロボットアニメ ゲッP-Xのうた	¥6,000
ナムコビデオゲームグラフティー	¥4,000
任天堂スーパーファミコン・ゲームミュージック	¥3,500
光栄オリジナルBGM集Vol.2～信長の野望・戦国群雄伝/水滸伝・天命の誓い～	¥3,000
BIOHAZARD SOUND CHRONICLE	¥2,500
バウンティ・ソード音楽編	¥8,000
果てしなく青い、この空の下で…。オリジナルサウンドトラック	¥2,200
HoneyComing First Impression"YUMA ism"初回限定版 テレカ付	¥3,000
パルスター/エイコム ステッカー付	¥2,500
パンツァードラグーン パワーリミックス/D-RAM	¥2,500

ファーストKiss☆物語 ドラマCD BOX 限定盤	¥3,000
不思議のダンジョン2 風来のシレン スペシャルアレンジヴァージョン	¥2,500
BUSIN～WIZARDRY ALTERNATIVE～ オリジナル・サウンドトラック	¥8,000
ドラマCD 双海亜美・真美バースデー記念企画CD スーパーバースデー!! 限定版	¥5,000
ぷよぷよ通 DX.	¥2,500
ブラックマトリクス サウンドコレクション	¥3,800
プリンセスクラウン オリジナルサウンドコレクション&フルアレンジ	¥14,000
HOPE / 矩形波倶楽部	¥2,400
ボクと魔王 オリジナルサウンドトラック 初回版	¥8,000
星の丘学園物語 オリジナルサントラ&ボイスコレクション	¥2,400

CD GAME 鬼畜王ランス 音楽CD 初回紙ケースブックレット付 買取 ¥4,000

星のカービィ 鏡の大迷宮 サウンド+(イトーヨーカドー限定CD)	¥9,000
魔界戦記ディスガイア アレンジサウンドトラック	¥3,000
魔導物語サウンドトラック	¥4,000
巫女みこナース マキシシングル	¥3,000
ミスティックアーク サウンドトラック 初回版	¥9,000
水の旋律SweetBox	¥2,900
ミュージック・フロム・ブランディッシュ2	¥2,500
虫姫さま オリジナルサウンドトラック フィギュア付	¥2,500
女神異聞録ペルソナ2罪 オリジナルサウンドトラック	¥3,000
メモリアル・サウンド・オブ・ウィザードリィ 限定盤	¥13,000
ヨーロッパ戦線	¥2,500
ゲームCD/ヨッシーストーリーオリジナルサウンドトラック	¥10,000
ラグランジュポイント	¥5,000
L'EMPEREUR ランペルール	¥3,000
ルドラの秘宝 オリジナル・サウンド・ヴァージョン	¥4,500
Ray'z PREMIUM BOX-BEYOND- (DVD付)	¥7,000
LEGEND OF GAME MUSIC2 PLATINUM BOX 完全生産限定盤	¥4,000
ロックマン1-6ファミコン音楽全集	¥7,000
ロックマンX アルフ ライラ with 大坪稔明	¥2,500
ロックマンザ・パワーバトル	¥3,000
Sound Fantasy ロマンシア	¥3,000
ワンダープロジェクトJ2 オリジナルサウンドトラック	¥7,000

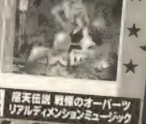
CD GAME THE KING OF FIGHTERS'99 Arrange Sound Trax 買取 ¥2,400

CD GAME サイバリオン スーパーファミコンゲームミュージック 買取 ¥8,000

CD GAME サクラ大戦 全曲集 2002-2006 COMPLETE SONG BOX 買取 ¥14,000

CD GAME フロントミッション サード 買取 ¥3,500

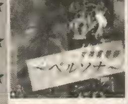
WANTED!



CD GAME 魔天伝説 戦慄のオーパーツ リアルディメンションミュージック

¥4,000 買取

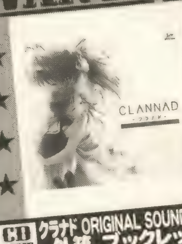
WANTED!



CD GAME 女神異聞録～ペルソナ～ オリジナルサントラ&アレンジアルバム(+8cmCD)

¥3,000 買取

WANTED!



CD GAME クラナド ORIGINAL SOUNDTRACK 外箱、ブックレット付

¥2,200 買取

ゲーム・PCソフトの事なら駿河屋へ！●オールドゲーム高価買取中！●88ソフト等古いパソコンソフト買取します。

ご注文は とっても簡単！

TEL 054-268-3005

FAX 054-268-3006

●電話受付（10：00～20：00）●Fax受付（24時間）

E-mail 24時間受付

販売専用 suruga@vesta.dti.ne.jp

買取専用 buy@gx-japan.com

通信買取 申込み方法

●当店では18歳未満の方からの買取はご遠慮させて頂いております。●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の最新買取価格等をご確認下さい。●お問合せ後、最新買取価格、手順等をお教えしますので、その後商品を郵送して下さい。●送金は現金書留・銀行振込のいずれかになります。●買取手数料といたしまして400円申し受けます。(銀行振込の場合)ご了承下さい。

※お問合せタイトルが多い場合はなるべくFAXかE-mailをご利用下さい。

商品郵送先．〒421-0111 静岡県静岡市駿河区丸子新田317-1【駿河屋】ネット通販部 宛

いきなり商品を送るのはご遠慮下さい！

通信販売 申込み方法

●e-mail、Fax、電話のいずれかで商品の在庫状況、最新販売価格等をご確認下さい。
●在庫確認後、販売価格、手順をお教えします。●お支払いは代引き・現金書留・銀行振込のいずれかでお願いします。

送料(電話注文の場合)
商品代金1万円以上で500円引き
商品代金2万円以上で送料無料！

送料(ネット注文の場合)
●商品代金5千円未満…送料700円 ●商品代金5千円以上…送料500円
商品代金1万円以上で送料無料！

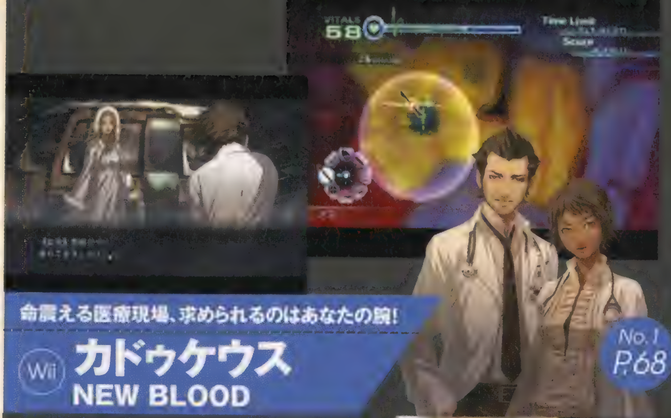
★駿河屋の通信販売は、お客様のご希望によりヤマト運輸の局留め納品システムを採用！ご家族などに荷物を見られたく無い方には大変便利です！



ユーゲーDX
USED GAMES デラックス
No.21~25 STAGE 6
全力のレトロゲーム特集!!
ゲーム大決戦
最後の「ユーゲー」総集編！
「ユーゲー」No.21~25の5冊を1冊にまとめ
「ユーゲー」『ユーズド・ゲームズ』
「ナイスゲームズ」の3誌の全掲載ゲームの
大索引を収録した空前絶後の690ページ！
人気連載のほか書き下ろしページも大幅に増えて
「ユーゲー」総集編ここに完結!!
最終ステージ突入!!
書き下ろし合計
90ページ超!!
［スーパーファミコンメモリーズ］
［ドリームキャストは終わらない］
［好きだぜ！ Xbox~俺たちの宝箱~］
［ゲームメーカートレジャーの軌跡］
ほか、人気企画満載!!
ISBN978-4-89637-286-1
A5判・690ページ・3000円（税込）
どどんと好評発売中!!
発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208 http://www.gameside.jp/

本当に面白いゲームを探せ!!
ゲーム名作選

2007年3月
↓
2008年3月



命震える医療現場、求められるのはあなたの腕!

Wii カドゥケウス NEW BLOOD

No.1 P.68



圧倒的世界観! 神をも恐れぬこれぞ神ゲー

PS2 ゴッド・オブ・ウォーII 終焉への序曲

No.2 P.72



No.3 P.76

交差する拳、折れる肋骨、これが格闘技だ!

PS2 餓狼伝 Breakblow Fist or Twist

過去1年間に発売された中から編集部やライターが実際にプレイして「面白い!」と確信したものだけを選びに選んで紹介する当コーナー。今回はアクション重視の3作品をピックアップ。本当にゲームを楽しみたいなら、外せないタイトルばかりだぞ!

No.1
「手応え」が欲しい人にオススメ！



神の技「超執刀」再び。リモコンと命を同時に握る、君の手ですべてを救え！

カドゥケウス NEW BLOOD

海外で多数のアワードを受賞した手術アクションシリーズの最新作。今回はアメリカが舞台だが、ストーリーは独立しているので前作が未プレイでも問題なく遊べる

Text=海老澤

ついに『カドゥケウス NEW BLOOD』をクリアしたぞ

いやー、難しかったけどやったぜ俺。まだ手のひらに汗をかいているが、この興奮がさめないうちに感想をブログにアップだ。このゲームはドッギャァーーン！ システムはゴゴゴゴ！ バランスはメメタァ！ とにかく面白いのでみんなやれ。以上。

と、これでは何を言っているのかサッパリわからない。近年はネットを通じてゲームの感想などを気軽に公開できるようになったが、そこでハタと困ったことはないだろうか。確かに面白かったのだが、いざ感想を書こうとすると、その「面白さ」を的確に表現する言葉が出てこない。仕方なく「リモコンを振ってビヒャヒャっと縫うのが気持ちいいです♪」などと適当に書いて、とても成人男子の文章には見えないが俺ブログだし何書いてもいいよねー、とセルフ満足に浸っていたら、コメント欄

Wii

- Wii
- アトラス
- ドラマティック手術アクション
- 2008年1月17日
- 6090円（税込）



ヴァレリー・ブレイロック
Valerie Blaylock [Age.28]

PROFILE
もうひとりの主人公。向上心にあふれる情熱家だが、挑発に弱いという一面も。マーカスとはタイプの異なる超執刀を使う

エレナ・サラザール
Elena Salazar [Age.20]

PROFILE
２人の執刀医を支える看護師。本人も難病を抱えているが、それを感じさせない努力家だ。マーカスに救われた過去を持つ

マーカス・ヴォーン
Markus Vaughn [Age.34]

PROFILE
肩をすくめる仕草が似合いそうな主人公。声は海外ドラマ「ER」でジョージ・クルーニーの吹き替えを演じた小山力也氏

に「ビヒャヒャ（笑）」とか書かれて東京湾のヘドロに沈んでいくような気分を味わうんだぜぶくぶくぶくぶく……。

話がそれた。ボキャブラリーが貧困と言ってしまえばそれまでだが、実際のところ「何が面白いのか」を伝えにくい作品は存在する。本作はまさにそういったタイプのゲームだが、だからといって擬音だらけの感想でお茶を濁してよいものか。このゲームの面白さを何とかして伝えたい。みんなにも遊んでほしい。ゲーマーなら、この焼け付くような渇望を味わったことが一度はあるはずだ。

手術とはアクションだ

DS版から数えて3作目となる本作では、シリーズ初の2人同時プレイが可能となっている。早速7歳になる姪っ子に「やあハニー。オジさんと2人で外科手術しないかい？」と言ったら峠MAXな勢いで逃げられた。というのは作り話だが、そこそこにゲーム好きな知人に薦めてみてもやはり反応は鈍かった。どうも、最初に「Wiiリモコンを使って手術するゲーム」と説明したのが失敗だったようなのだ。


「医師の武器」である医療器具。8方向にヌンチャクのスティックを倒すだけで瞬時に選択が可能だ

本作ではメスやピンセットなどの基本器具と、いくつかの特殊器具を切り替えながらリモコンを操って切開や縫合などを行う。そういう意味では「リモコンで手術」という言い方は正しいのだが、同時に本作は優れたアクションゲームでもある。「Wiiの特性を生かした手術ゲーム」というあまりにわかりやすい特徴のため、逆にこの部分が伝わりにくくなっているのではないだろうか。

たとえば画面の左下に表示されている8種類の基本器具。メスを選び、ガイドラインに沿ってリモ

～超執刀も基本から～ BEGINNER'S GUIDE

1. テレビからの距離を適切に
画面から近すぎても遠すぎても操作は難しくなる。チュートリアル時にあれこれ試して、適切な場所に腰を据えよう。

2. ヒジを固定する
肘（ひじ）をどこかに押しつけて軽く固定し、手首だけでリモコンを動かすようにすると手ぶれによるミスが減る。

3. まずはEASYから
パターンゲームの模範のような本作では、ステージ展開を把握することが重要。まずはEASYでプレイし、流れをつかもう。

4. 休憩を挟む
姿勢を固定して長時間プレイすると、疲労でミスが増える。「ブラック・ジャック」でも読んでひと息入れよう。

COLUMN

カドゥケウスと女神転生

本作に登場する新種病原体「スティグマ」とは「聖痕」という意味。これはキリストが処刑された際に付いた傷のことだが、この聖書との符合はストーリー上で重要な意味を持つ。リアルな現代劇の中に伝奇／SF要素が絶妙にブレンドされている点も本作の魅力だが、それもそのはず、制作にはアトラスの看板RPGである『女神転生』シリーズのスタッフが多くかかわっているのだ。序盤のステージBGMは『東京のどこにあるダンジョンですか？』という雰囲気だし、状況に応じた器具変更がキモのシステムはプレスターンバトルを思い出させる。『メガテン』ファンの人は、ぜひ本作にも触れてみてほしい。


キャラクターデザインを見て、ピンと来た人も多いのでは？

コン（ポインタ）を動かせばどこもかしこもスッパリ切れる。なんて直感的。さすがWii……ではなく、「切るならメス」「刺すなら注射」というように役割がはっきりと分担されている点に注目だ。操作感だけをウリにするならプレイヤーに選択させる必要はなく、自動切り替えにしてしまえばいい。矢継ぎ早に変化する状況に合わせ、適切な器具を選択する。つまり「出現する敵や地形に合わせて武装を切り替える」類のゲームに近いプレイ感覚が、この操作によって生まれているのだ。

手術とはレースだ

そういったゲームらしい手応えを支え、盛り上げるのが各ステージの変化に富む構成だ。弾丸の摘出や腫瘍といった難病、さらには術野を動き回る（！）謎の病原体「スティグマ」との対決。スキャナで潜伏する病巣を探し、切開して出血を吸引。次に縫合して……と順調に進めていたら突然血だまりが破裂し患者が危険に、といった急展開があるので気が抜けない。

これらのステージ構成はランダムではなく完全にパターン化されており、アクションゲームというよりはレースゲームのコースレイアウトに近いものを感じさせる。最初はうまくいかないかもしれないが、何度もトライしてパターンを把握し、素早い操作でタイムを削り、正確にCHAINをつなげてスコアを伸ばす。目的は破壊ではなく治療、戦うべき相手はミスに動揺する己自身だ。ライバルカーこそいないものの、このストイックさはコンマ数秒を縮めるためにプレイを繰り返すレースゲームとよく似ている。

REPLAY

EPISODE 1-3 [BLIZZARD]

実際のステージ展開をリプレイで追ってみよう。患者は胸をライフルで誤射された男性。序盤からヘビーだ



まずは外傷を処置。血だまりを吸引し、弾痕に人工膜を移植する。大きな傷は縫合で対処



開胸して心臓の弾丸摘出。ピンセットでライフル弾を抜き取る。手の震えが止まらない



停止した心臓を電気ショックで蘇生。うまくいかず助手に怒られる。逆ギレしてもいいですか



最後に縫合処置。雑にリモコンを振っても、きちんとジグザグに縫えるよう補正がかかっている

COLUMN

アメリカの医療問題

ストーリー中盤では、盲腸の手術で1万ドル（約100万円）を請求される親子のエピソードが語られる。国民皆保険が実現されている日本では考えられない話だが、これは絵空事ではなく現実に請求されうる金額だ。米国における医療は原則として自由競争市場であり、治療費を値切るといった行為も日常的に行われている。富める者は世界最高水準のケアを受けられるが、貧しい者は医療保険を持つことさえできないのだ。

これは米国における最大級の社会問題とされており、90年代なかばにクリントン政権が医療制度改革を公約に掲げて取り組んだが、結局実現することなく終わっている。前述のエピソードにはそのものズバリ「医療格差」というタイトルが付けられているが、本作のそこかしこに米社会への問題提起が織り込まれている点も見逃せない。実のところ社会派なこのゲーム、スティグマと聞いて引いていた諸氏にもオススメだ。

"The patient's life is in your hands!"

　では、それを覆う「医療」という世界観はどうだろう。たとえばベルトコンベアで流れてくる部品を組み立てるようなゲームでも、似たような内容にすることは可能かもしれない。だが、それでは決して得られないものがある。本作では手術に失敗しても患者の命が失われるような描写はないのだが、それでもゲームオーバーになると猛烈に後味が悪い。『カドゥケウス』シリーズは難しいという声をよく聞くが、イージーやノーマル設定なら落ち着いてプレイすればたいていは切り抜けられる。ただ、失敗が自分ではなく患者にはね返るという状況で、冷静に「落ち着く」ことが難しいのだ。これはゲームなんだと頭で理解していても、焦りがミスを誘い、失敗したと後悔し、そして次こそはとリモコンを握り直す。この緊張感と、困難な術式をやり遂げたときの途方もない達成感は、「命の重さ」がテーマになっているからこそ得られる唯一無二の感覚だ。

　本作のストーリーは、超執刀の技能を持つ医師たちが活躍するドラマとして単純に楽しむこともできるが、一方で扱うテーマの重さゆえにさまざまなことを考えさせられる。医療をビジネスライクに扱うことへの警鐘。人が殺しあう戦場で人を救おうとする矛盾。この辺りはさすが『女神転生』譲りと感心させられるが、同時に気づく。プレイを通じて感じたこと、考えたことはこんなにたくさんあるではないか。「お茶を濁してよいものか」などと気の抜けたことを言っている場合ではない。表現方法や文章力なんて大した問題ではないのだ。ゲームが面白いと感じたら、ためらわずに言葉にして誰かに伝えよう。もしかしたら、その小さな声がやがて大きなうねりとなり、「新しい血」となって次のタイトルに受け継がれるかもしれない。プレイヤーの声は、あなたの言葉は、きっと命と同じくらい大切にされているのだから。

日本を舞台にした熱き医療ドラマ
【カドゥケウスZ 2つの超執刀】

　DS版『超執刀カドゥケウス』の移植にあたる前作。2人目の超執刀使いミラ・キミシマのエピソードが追加されているほか、最終章の展開がDS版と異なる。『NEW BLOOD』は『Z』の10年後という設定だが、前作を知っていると思わぬ人物の思わぬ姿が見られるので、遊んでおいて損はない。また、余談だがアトラスより発売中のDS『世界樹の迷宮Ⅱ　諸王の聖杯』には、『Z』の主人公月森孝介と助手の利根川アンジュ（に、そっくりな2人組）がゲスト出演している。



From Staff

**『カドゥケウス NEW BLOOD』
ディレクター**

金田大輔 氏

　アトラス内でも屈指のゲーマー集団、カドケチームが、前作『カドゥケウスZ』からの正統進化と、より一層のクオリティーUPを目指して作成した、『カドゥケウス』シリーズ最新作です。ユーザーの方々の意見を極限まで反映し、『Z』では実現できなかったフルボイスを実装。更に新規要素として二人同時プレイや、世界規模でのWi-Fiランキングを取り入れ、システム面でも極限まで強化を図った、シリーズ最高傑作となっています。

　本作ならではの手術アクションというスタイルと、Wiiリモコンの操作性の相性は抜群で、かつて無い直感的かつ高速な操作感を実現すると共に、「命を救う」という使命感が、売り文句ではなく本当に、手に汗握る緊張感を生み出しました。医療とアクションが化学反応を起こした本作。その魅力は、Wiiリモコンを通してでのみ体感していただける、ゲームだけの魅力です。是非、体感していただきたいと思います。

『カドゥケウスZ　2つの超執刀』ハード：Wii／発売日：2006年12月2日／価格：6090円（税込）

No.2
熱いドラマが好きな人にオススメ！



卓越した創造性が紡ぎ出した荘厳な叙事詩。これは神話だ。

ゴッド・オブ・ウォーII 終焉への序曲

世界観への徹底的なこだわり、それと同居する自由奔放なアレンジ。ギリシャ神話という題材を見事に昇華したこの作品は創造という言葉の真の意味を教えてくれる

Text=水野隆志（M2）

PS2

- プレイステーション2
- カプコン
- アクション
- 2007年10月25日
- 7340円（税込）

アクションゲームを超えた最良質のアクションゲーム

大神ゼウスを殺す。

これが主人公であるクレイトスの目標であり、ゲーム自体の目的でもある。

これだけで『ゴッド・オブ・ウォーII』の発想が並ではないのがわかるだろう。何しろギリシャ神話というテーマを選んでおきながら、その中心たる神を殺そうというのだ。ギリシャ神話においてゼウスは神々の長であり、世界の中心であり、ほとんど世界そのものだといっていい。すべての権威が彼から生み出される。それを否定することは世界そのものの破滅を意味する。自分が住まう世界を破壊するために戦う主人公。ここまでカタルシスにあふれた造形をよくぞ考えたものだ。

しかもゼウスを殺す理由が個人的な憎悪だというのだからなおすごい。極言すれば、ムカツクからという理由で、それだけで殺そうというのだ。しかもただの人間が。もはや愚かとか狂っているとかそんな次元の話ではない。そしてこのたぎる怒りが凡百のヒーローなど軽く蹴散らす、強烈な魅力を放っているのである。

ジャンル的な面から言えば『ゴッド・オブ・ウォーII』は優れたアクションゲームだ。キャラクターを動かすという行為がたまらなく快適で楽しい。アクションのひとつひとつが素晴らしくキマっている。スタイリッシュな演出がプレイヤーを魅了する。完璧という言葉を贈ることにためらいを覚えない、究極的なまでの完成度と言っても過言ではない。

同時に『ゴッド・オブ・ウォーII』はアクションゲームを超越している。それはアクションというジャンルだけでは到底語り尽くせない、抜群の物語性を有しているからだ。

いい物語を作るには、何よりもまず主人公である。主人公のアイディンティティが世界の価値観とイコールになってこそ物語は機能する。優れた物語には優れた主人公が不可欠なのだ。

クレイトスはその要求を完膚なきまでに満たしている。彼の行動は自己中心的で、攻撃的だ。現代



主人公クレイトス。この顔を、この目を見よ！ たぎる怒りと深い絶望が余すところなく描かれている

「シバリ」の中から生み出されたエネミークリーチャーたち

ギリシャ神話へのこだわりは敵クリーチャーにも及んでいる。ケルベロス、サイクロプス、ミノタウロス、メデューサ、ハーピー、セイレーン、サテュロスなど、登場する敵は原則としてギリシャ神話に由来する怪物に限定されているのだ。ただし、ある意味著名なモンスターばかりなので多少手あかが付いているのも事実。そこで巧みなアレンジが施されている。また同じクリーチャーでも複数のタイプが用意され、攻略法もそれによって異なっている。



黄泉の国の番犬である魔獣ケルベロス。倒すには3つある首をひとつずつつぶしていかねばならない



テセウス、ペルセウス、イカロスといったギリシャ神話にその名を留める英雄たちも敵として登場

の規範から言えば許されざる犯罪者だろう。しかし、ギリシャ神話の世界においては、これは英雄たる者の資質である。ギリシャ神話の白眉であるホメロスの「イーリアス」では、主人公アキレウスの怒りから物語が始まる。その怒りの原因とは何か。戦の戦利品として美女がもらえなかったからなのだ。ギリシャ神話では人間のむき出しの欲望が葛藤を生む。怒りは行動の原動力であり、怒りの正当性は二の次である。腹が立ったのに相手を殴れない者など無価値なのである。

　だから主人公像が現代のヒーロー像と異なってくるのはある意味必然と言える。重要なのはクレイトスが怒っていること。そしてコントローラを握れば、その怒りがどれほど激しく、深く、揺るぎないかがわかる。アクションという表現手段でRPGやアドベンチャーゲームに負けない主人公像を描いているのだ。無数の言葉を並べるのではなく、表情で、目で、動作で主人公を描く。素晴らしい。これこそ真の創造だ。

繰り返される死と再生 無限の連鎖が生み出す物語

　優れた物語には優れた主人公が不可欠だが、もちろんストーリー自体も大切だ。『ゴッド・オブ・ウォー』シリーズはこの点でも抜かりない。

　主人公であるクレイトスは古代ギリシャの強国であったスパルタの将軍。その用兵は勇猛にして苛烈。戦いのたびに破壊と殺戮を生み出し、無数の怨みと敵を作り出す。その因果が巡って蛮族の長に殺されそうになるが、その際、軍神アレスに祈って命を救われる。だが、アレスの下僕となったクレイトスはアレスが仕組んだ奸計にはまり、自らの手で最愛の妻子を手にかけてしまう。絶望した彼は自害の道を選ぶが、アレスと対立していた女神アテナによって助けられる。アテナはクレイトスにアレスを討たせようと考えたのだ。実はオリュンポスのおきてによって、神々同士は直接刃を交えることができない。それでクレイトスの憎悪を利用したのである。

　アテナのもくろみがかない、クレイトスがアレスを討つまでが前作。それを受けて今作が始まる。

　クレイトスは功によって神となったが、しょせんは人間からの成り上がり。ほかの神々は彼を相手にしない。クレイトスはクレイトスで母国スパルタに肩入れし、他国を滅ぼすことしか関心がない。

　これでは問題が起こらないほう



運命の島へと向かう際に発生する空中戦。スピード感と迫力にあふれたアクションが堪能できる

がおかしいが、クレイトスはついにゼウスによって神としての力を奪われ、殺害されてしまう。客観的に言ってこれはクレイトスがやりすぎたことが原因だ。自業自得である。が、そんな理屈は彼には通じない。クレイトスはゼウスを憎みながら黄泉へ落ちていく。
　ところがそこへ再び救いの手が差し伸べられる。今度はティターン族の長である大地母神ガイアがクレイトスを助けたのだ。
　ギリシャ神話に詳しい人ならご存知だろうが、ティターン族はオリュンポスの神々に先立つ世界の支配者たちである。それがゼウスに敗れ、地の底深く閉じ込められている。昔日の栄光を取り戻すため、ゼウスを討つ機会を狙っていたガイアにとって、ゼウスへの怒りをたぎらせるクレイトスはまたとない手駒と映ったのだ。
　かくしてクレイトスの第三の生が始まる。しかし、相手はゼウスである。アレスの比ではない。世界そのものと言ってもいい強敵をいかにして倒すというのか。
　ここで登場するのが運命の女神である。ギリシャ神話においては万物の始まりはカオスであり、そこからガイア、タルタロス、エロース、エレボス、ニュクスなどが生まれたとされる。このうちニュクス（夜の意）からはいくつかの幽玄なる存在が生まれるが、運命の女神もそれらに含まれる。ギリシャ語ではモイライと呼ばれ、クロト、ラケシス、アトロポスの三神から成る。三柱で世界の運命をつかさどっているのである。
　ギリシャ神話においては神々すらも運命から逃れることはできない。世界はゼウスを頂点とするオリュンポスの神々が支配しているが、運命の女神はそのオリュンポスの神々の運命すら自由自在に変える力を持つのである。
　すなわち、クレイトスの（実質的にはガイアの）狙いはこうだ。不死にして普遍なるゼウスは通常の手段では倒せない。しかし運命を変えてしまえば、その不可能が可能になる。運命の女神たちが持つ運命を操る力を手に入れれば、

格段に難易度が上がった仕掛けの数々

　無数のスパイクが突き出した通路。扉が凍り付いている部屋。奥へと続く道が見当たらない部屋。こんな仕掛けが次々と現れる。
　本文でも少し触れたが、前作と比べた場合、アクション面ではやや簡単になった印象があるが、その分、ぐんと手応えが増したのが謎解きだ。
　一見、とても通れそうにない場所には何か必ず仕掛けがある。それを解かない限り、先へは進めない。頭を悩ます仕掛けも多く、ヒラメキが訪れてくれるまでは散々苦労することもあり得るだろう。ただ、こうした仕掛けのほとんどは指先での複雑な操作を必要としない。つまり、アクションに頼るのではなく、あくまで頭脳勝負に比重が置かれているのだ。しかも周囲をよく観察すれば手がかりがつかめるようになっている。
　これは『ゴッド・オブ・ウォーII』が単なるアクションゲームではない、もうひとつの証左といえるだろう。アクションが苦手な人にとって指先での操作は最も厳しい。だがヒラメキならば、その心配はない。しかもこうしたパズル的な要素がバトルと組み合わさることでゲームに奥行きが生まれ、単なる殴り合いに終始するのを防止している。この辺りのバランスも絶妙だ。


中盤のステージ「アトラス」。大地の重みを支える巨人の体内がそのまま迷宮になっている。雄大かつ秀逸な趣向だ


最終ステージとなる「運命の神殿」。数々の仕掛けがクレイトスを待ち受ける。クリーチャーよりも手ごわいかも

それができる。

かくしてクレイトスは運命の女神たちが住まう島へと向かう。途中、テュポンやプロメテウスなど、ゼウスに虐げられているティターン族のもとを訪れ、冒険に必要な支援を（強引に、あるいは無理矢理）手に入れる。

こうしたエキサイティングな展開が多彩なアクションで描かれていく。ペガサスにまたがってのグリフィンとの空中戦はアクションとシューティングが融合した面白さを味わわせてくれるし、吹雪が舞う大氷窟では随所に隠し通路やシークレットトレジャーボックスが用意され、戦闘と探索を楽しめるように工夫されている。細部まで計算された設計には脱帽だ。



中盤のクライマックスを飾るクラーケン戦。力だけでは倒せない。冷静な観察眼が求められるのだ



運命の女神のひとり、アトロポスとの戦いは数次の段階に分かれている。焦らず着実に戦い抜け

かくて序曲は終わり 運命は次作へ委ねられる

目指す島へとたどり着いたクレイトスは最深部にある運命の神殿へと突き進んでいく。この間、さまざまな戦いと冒険があるわけだが、その詳細は実際にプレイして楽しんでいただきたい。前作に比べるとアクションとしての難易度はやや低めになっているが、代わりにいわゆるボス戦に相当するイベント的な戦闘が増え、ここではそれなりに歯応えあるバトルが楽しめる。とはいえ、難易度をノーマル以下にすればさして難しくはない。アクション派でなくても十分クリア可能なレベルだ。

そしてクライマックス。運命の女神たちを皆殺しにして、運命を操る力を奪ったクレイトスは、いよいよゼウスとの戦いに臨む。思わず意気込んでしまうが、ここでひと言お断りを。サブタイトルにもあるとおり、今回は「序曲」なのである。つまり、ゼウスとの決着は次作へ持ち越されるのだ。何だそりゃ、と思うかもしれないがまあまあ。オリュンポス崩壊という壮大なテーマを一本で描いてしまうのはもったいないし、話のスケールからいってもこの構成は認められるべきだろう。

何より重要なのは、ゼウスとの決着がつかずとも、それが大したストレスにならないことだ。それほどまでの満足感が得られるのである。これこそまさに『ゴッド・オブ・ウォーII』の完成度を示していると言えるだろう。

PS2を代表する珠玉の逸品。未プレイで終わらすなんて選択肢は絶対にありえない。



最終決戦!!

父と子の避けられぬ相克が招く運命の戦い……

ティターンズの一族と、オリュンポスの神々 最終勝者となるのはどちらだ？

No.3

「リアル」を求める人にオススメ!

痛みの伝わる 餓狼たちの死闘 男のロマンがここに



餓狼伝
Breakblow Fist or Twist

格闘技者たちの闘争心をテーマとした、新たな格闘ゲーム。とびきりに熱い男達が真正面から激突。肉体の重みと痛みがシリアスに伝わる、心揺さぶる戦いを展開する

Text=箭本進一

ぐつぐつと、煮えたぎってくるものがある。



丹波文七 たんば・ぶんしち

主人公で、打撃寄りのスタンダード型。打ち合いにも強く、本作のコンセプトを体現。相手の拳を獲る「虎王」は一撃逆転の奥義。

「餓狼伝」は夢枕獏原作の格闘技小説。放浪の格闘家、丹波文七を中心に、強さを求める男たちの戦いを描く。プロレスの枠を越えた真剣勝負を希求する長田弘、戦いを忘れられず齢50を越えて現役復帰した松尾象山、古武道の技を守り続ける泉宗一郎、愛する女性に認められるため戦いを繰り返す藤巻十三、勝負の上では勝ちたいとする欲すら邪念と考える堤城平など、格闘に魅入られた男たちの情念が素晴らしい。板垣恵介による漫画版は、小説版とは大きく異なった展開。作品のコンセプトとなる部分はしっかり受け継いでおり、こちらも人気作となっている。ゲーム版は漫画版が下敷きだが、小説版のみのキャラクターなども登場した融合作。両原作への愛が感じられる。

殴られながら、殴る!

「はらわたをふりしぼるような、負けちまっても、もしかして死んじまってもかまわないような、本気の本気をやりてえよな。血を吐くような、本気の勝負を、一度でいいから、やってみてえよな……」(「新装 餓狼伝 1」769Pより)

「現代の宮本武蔵を描きたい」というテーマのもと、「どちらが強いのか」というシンプルにして究極の疑問に、業深き男たちが熱く命を賭ける格闘技小説、それが夢枕獏の「餓狼伝」。これを「グラップラー刃牙」で知られる板垣恵介が漫画化し、ついにゲーム化されたシリーズ第二作目が、今回取りあげる『Fist or Twist』(以下『FoT』)です。ゲーム化の極めて難しい原作だけに、これは本当にまさかの出来事。凡作となるのか、異形の怪作となるのか、ファン注目の中に登場したのは、異形かつ遊べるゲームでした。

PS2

- プレイステーション2
- エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
- 格闘アクション
- 2007年3月15日
- 7140円(税込)

それは、異様な闘いであった。



工藤建介 くどう・けんすけ

人を超えたヒグマの強さを求める空手家。多彩なコンビネーションはないが、一撃が非常に重く、相手を圧倒する。



空手家VS空手家、打撃屋どうしの戦い。壮絶な乱打戦を制するのは「突破力」と「肉体ゲージ」だ



「肉体ゲージ」が減ると、のけぞりやすくなる。打ち合うだけでなく、どこで引くかも重要なファクターだ

殴られながら殴ることができるのが本作最大の特徴。互いに血を流しながら戦う姿は、近年の格闘ゲームには見られない、いい意味での泥臭さに満ちている。キャラクターの人となりがわかっていると思い入れが違うので、ベースとなる漫画版から入門すると思い入れと面白さが数段アップする。難度を最高にしてCPUどうしのトーナメント戦を見るという楽しみも。試合の序盤は乱打戦が重要になるが、後半では重い技をいかに入れるかがキーとなり、戦略性が大きく変わるのもポイント。激しい乱打戦と、狙い澄ました一撃の両方が求められる。

「餓狼伝」は男たちが極限を超えていく物語です。お互いの肉体を壊し合う技の応酬、その先には悟りとも言える瞬間が訪れます。漫画版では互いに一歩も引かない打ち合いとして表現される闘いが、『FoT』でも再現されています。シンプルかつありそうでなかったそのシステムとは「殴られながら殴る」こと。打つ。打たれる。打つ。打たれる。打つ。打たれる。どちらが先に音を上げるのか、二人の男による意地を賭けた乱打戦はプレイヤーの心を熱く揺さぶります。殴られながら殴れるとはいえ、相手の一撃一撃はこちらの肉体に確実に損傷を蓄積させていきます。痛みをこらえてなおも殴るのか。それとも一度引くのか。相手が先に降りてくれるならそれが一番。だから、頼むから、連打よ止まれ。この心境は、原作のキャラクターとシンクロしています。

普通の格闘ゲームでは、一発殴られるとのけぞってしまい、その間は操作不能となるのですが、『FoT』では違います。身体のタフネスを現す「肉体ゲージ」が十分あれば、殴られてものけぞらず、耐えることができます。耐えている最中にも攻撃が可能なので「殴られながら殴る」という、攻防ならぬ攻攻が現出します。今までの格闘ゲームでは、打ち合いが特殊演出として処理されていたことを考えると、これはちょっとした事件です。技には「突破力」というユニークなパラメータが存在しています。相手の技と打ち合ったときにどちらが勝つかという尺度で、砕けて言えば「突破力の高い技を出している最中は体が硬くなり、のけぞりにくくなる」のです。「突破力」は連打が効く技だと低く、大技だと高いため、「大技で相手の技をつぶすか、連打で押し切るか」という戦術が生まれます。また、他のゲームだと連続技の的にされやすいプロレスラーですが、本作では「肉体ゲージ」が他のキャラクターより多いため、「打たれても倍返し、トータルで勝つ」という戦法を取れます。なんというリアルさでしょうか。

戦うことの恐怖

本作では「肉体ゲージ」がゼロになっても負けにはなりません。まさに餓えた狼。彼らの戦いは身体の傷程度では止まらないのです。恐るべき餓狼たちの勝敗を決めるのが精神。「精神ゲージ」を押し切り、相手の心を折って初めて勝利が確定するのです。「精神ゲージ」は押し合い式。最初は真ん中からスタート。相手を殴ると押し込むことができ、完全に押し切ると勝利です。このゲージが怖いのは、相手から殴られると押し返されるということ。押し切られるともちろん負けになります。だからといって恐れる必要はありません。押し込まれると、ゲージを縛る鎖が切れ、奥義の封印が解かれます。奥義は打撃や投げ、特定の技を受け止め反撃するものまで種類もさまざま。いずれも、相手の「肉体ゲージ」と「精神ゲージ」に大ダメージを与えます。つまり、追い詰められるほどに逆転のチャンスが増すのです。これは相手も同様なため、常に逆転される恐怖が存在します。戦うことが怖い。これは原作「餓狼伝」の重要なキーワードです。戦いを求めている餓狼たちですが、その心の中には戦うことの喜びと同時に恐怖があります。原作「餓狼伝」では、主人公の丹波文七は、戦いの最中にすさまじい恐怖を感じ、リング上という衆人環視のもとで失禁・脱糞しています。これで丹波の格は落ちたでしょうか？　否、上がりました。これほどの恐怖がありながら、まだ戦うことを捨てられない。戦いをおそれる心、それを乗り越えるからこそ、格闘技者たちの戦いは見る者の心を打つのです。『FoT』には、戦ううえでの恐怖があります。もう少し柔らかい言葉で言うならスリル、でしょうか。今優勢であっても、次の瞬間はどうなっているかわかりません。パンチを受け止める奥義を持つ相手にパンチを放ってしまった。打撃の奥義を持つ相手に、無謀にも打ち

「今度、つかまえたら、離さねえぜ」

捕獲


椎名一重は相手のパンチ左右、キック左右のそれぞれに異なるキャッチ技を使う必要があるが、慣れると面白い


力王山の「フルネルソン」は、パンチを顔面で受けて相手を捕らえる奥義。肉を切らせて骨を断つ荒技だ



力王山りきおうさん

小説版では一、二を争う強さを誇る。プロレス界のドン。クラシカルなスタイルだが、技のひとつひとつに重さとすごみがある。

相手の打撃を捕獲するキャッチ技だが、本作では「中段キックのみ返せる」「上段パンチのみ返せる」など、用途が限定されたものが多い。一見、効果は薄そうだが、単体で使うのではなく、相手のコンビネーションに割り込む形で出せば効果抜群。たとえば最後に中段キックが出るコンビネーションなら、最後の一撃に合わせて出せばいい。キャッチ技はガード状態からも出せるのもポイントで、うまくすれば相手の選択肢をひとつ封じることができるのだ。ただ、相手にも「捕られる技を出さない」選択肢があるため、互いの理解の深さが問われる。

「おれも、折ることができるんだ」

痛み

本作の画面からは痛みが伝わってくる。全身の各所には耐久力が設定されており、攻撃を受け過ぎると部位が破壊される。破壊寸前の部位での攻撃は「ファイナルブロー」となり威力がアップする。残酷と呼ぶなかれ。痛みを越えて戦うからこそ、その姿は美しく輝くのである。

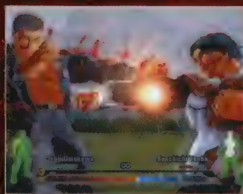


梅川丈次 うめかわ・じょうじ

相手の打撃を誘ってタックル、首を絞める、システマチックな実戦柔術を使う。現代総合格闘技的な戦いが可能。



この「プロレスの裏技」は、相手の耳の穴に指を突っ込むというえぐい技。リアル格闘の本作ならではの描写だ



小説版のキャラクターである梅川の拳で丹波の血が飛ぶ。肉体を傷つけあった先に格闘技者だけの神聖な領域が



頭部にダメージを受け続けると頭蓋骨が折れる。当たり前ではあるが、あまり類を見ない描写だ

合いを挑んでしまった。たったひとつの判断ミスから崩れていくことは珍しくありません。相手の心を折った、その瞬間まで気を抜くことは許されないのです。

心揺さぶるゲーム

熱く心を揺さぶる乱打戦があり、いつ自分の心を折られるかわからない恐怖があり、蓄積されるダメージが腕や足を破壊していく痛みがある。『FoT』は原作の世界観を見事に再現した、心揺さぶるゲームです。原作愛と斬新なシステムを持ちながら、ゲームとしてシッカリとまとまっている。

ゲームが好きな人だけでなく、格闘技が好きな人も、楽しむことができるのが『FoT』。本作は、格闘ゲームの新たな可能性を見せてくれるのです。

From Staff

株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
プロデューサー

杉崎祐一 氏

本作は格闘技論にも通じるような「心が折れなければ負けではない」という、ほかの格闘ゲームとは一線を画すシステムを構築するところから制作がスタートしました。精神ゲージを押し切った方が勝ちという独特のルールでほかと差別化を図り、それに加え戦略性を高めるために、ダメージの蓄積による「部位破壊」などのシステムも取り入れ、試合の立ち回りの重要さというものもゲーム内に落とし込みました……と、ここまで書くと非常に小難しいゲームに感じられるかもしれませんが、実のところ、何も考えず殴り合う爽快感を味わえるのが一番の醍醐味だと思います。グラフィック面では原作漫画キャラクターの雰囲気を最大限に活かすためにグラフィックエンジンの開発を行い、かなり良い表現ができたかと思います。オススメのキャラクターは最後まで制作が難航したガルシーア柔術の使い手である「梅川丈次」です。開発からの愛が十分に注ぎ込まれたキャラクター(笑)なので、ぜひ使いこなしていただきたいですね。



"U"TOPIA ユートピア COLOR

FOR GAMESIDER'S CUSTOM

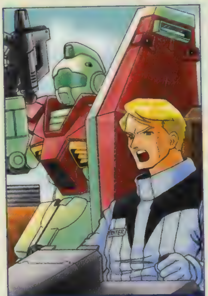
総天然色★読者コーナー

扉イラスト★東京都 阿部逸人

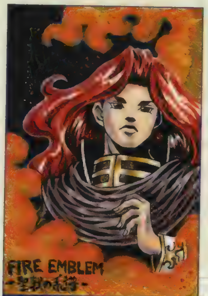
チェーンソーで神も楽園も即撃!!

【愛知県／弘崎まろ】キャルと旅した記憶は僕らみんなの宝物！ 特集は楽しんでいただけましたか？（山）


リップルアイランド

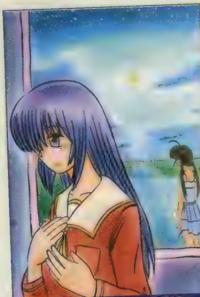

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

【茨城県／ムーンダイバー】せっかく『アクシズ』ならなぜミネバ様を……。（長）



ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

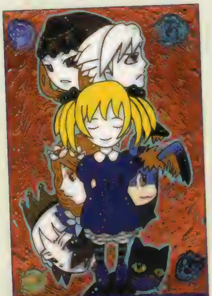
【秋田県／堀井 康】近親同士で結ばれるゲーム。ある意味シスプリ。（長）


久遠の絆 ＆ 風雨来記2

【岩手県／K1120】風水嵯峨氏への追悼イラスト。素晴らしい楽曲でしたね。（山）


聖剣伝説3

【奈良県／テツミン】クラスチェンジが楽しいスーパーファミコン後期の名作でち。（関）


オーディンスフィア

【岡山県／M.B.D】立体部分はモデリングペーストって画材なのね。勉強になった！（み）



世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯

【東京都／志のん】オープニングでテクテクと歩くガンナーさん、かわいいよね～♪（み）



悪魔城ドラキュラ Xクロニクル

【静岡県／シンヤ】ベルモンド家最強の男！ だが本当に熱いのは『月下』のリヒターモード！（山）



サモンナイト2

【東京都／阿部逸人】次はどちらにアルバイトですか？ 衣装と巨乳がまぶしいぜ。（関）


メルヘンヴェール（ファミコン版）

【神奈川県／宮元 乗】偶蹄目＆サンソフトつながりで王子様を描いたとか!?（み）



8bit年代記

【岡山県／あずきなまこ】K君のエッチで切ない青春物語に拍手続出!! うん、浅い。（み）

ゲームの城 Game no Shiro

湾岸戦争!!

（ジャレコ・NMK開発）

【栃木県／ahyanori】「昨年の沖縄行きの修学旅行で、班別活動でオリジナルTシャツを作る時に、こんなのを作ってしまいました」とのこと。この子は将来大物になりますよ……。（み）



★P139の「イラストギャラクシー」でも血みどろ地獄絵図が!? コホ――――――ッ!!★

全機種対応フリーレビュー！　ゲームの楽しさを語る！

ユーザーズ・ゲームズ

USER'S GAMES

語り尽くせぬ思いがある……!!

流行や採点では測れない、ゲームプレイヤーそれぞれの評価や楽しみ方を紹介する、熱き思いに応える当コーナー。

前号でこっそり募集していたコーナー正式タイトルは「ユーザーズ・ゲームズ」に決定！仮タイトルが圧倒的人気でした。

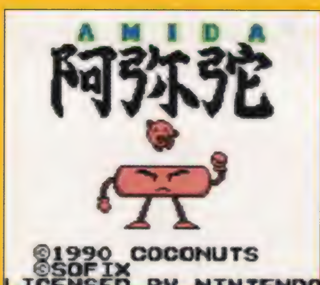
これまでに発売されたすべてのゲームソフトの中から毎号、編集者やライターこだわりの一作を選び出し、そのゲーム体験を記す自由形レビュー。はたして今回はどんなオタカラが飛び出すのか。３作まとめてお楽しみください。



Back to 2005 PS2

プレイステーション２
オレたちゲーセン族
空手道

P.82



Back to 1990 GB

ゲームボーイ
アミーダくん 阿弥陀

P.84



Back to 2006 PS2

プレイステーション２
鋼鉄の咆哮２ ウォーシップガンナー

P.86

USER'S GAMES No.1



リアル体形の角刈り空手家にメロメロ!

オレたちゲーセン族 空手道



世に対戦格闘ブームが起こるはるか昔に、これほどまでに完成度の高い格闘ゲームがあったことをキミは知っているか? 知らない者は心して読むべし、押忍!

Text 鴫原盛之



AC PS2

SPEC

- □プレイステーション2
- □ハムスター
- □対戦格闘
- □2005年7月21日/2000円

あまりのリアルさに50円玉を一本取られたワタクシ

時は1984年。当時の主流はシューティングであり、とりわけ肌色の人間を主人公とする作品がまだまだ少なかった頃、今は亡き業界の雄データイーストがひとつの傑作を世に送り出した。

対戦格闘ゲームの草分け的存在である『空手道』(誰だ、『ス○Ⅱ』が元祖だって言ったヤツは!)は、2本のレバーを組み合わせて操作するという斬新なアイデアを採用し、また技を出すたびにキャラクターがしゃべるというのも当時としては衝撃的な事件であった。そして何より、人間型のキャラは二頭身とほぼ相場が決まっていたご時世にあって、推定五頭身はあろうかというリアル体形の人間が動かせるという嬉しさには、ちまたでは超貧乏で一躍勇名を轟かせた筆者の財布のヒモをも緩めてしまったのだからスゴイ!

多彩な技を繰り出して相手を仕留める爽快感はメチャクチャ高く、しかも最初に戦う初段の相手さえ倒せるようになれば、以後七段までは簡単に勝てるようになるので「経済効果」がバツグンなのも、ビンボー&ヘタッピ君にはとにかくありがたい存在だった。

2008年現在、唯一家庭用へ移植されたのはPS2の『オレたちゲーセン族』シリーズのみ(※)。1984年にアーケード版が発売されて以来、オレは自宅で遊べるこの日が来るのを約20年間もずっと待っていたんだ!

と、いうことで以下は筆者が過去の記憶を思い出しつつ、プレイした範囲で移植の出来などについて気づいたことを列記しよう。

【良い点】
- 価格が安い!
- 通常のコントローラに標準でついているアナログスティック2本で操作できるので、別売りのジョイスティックを買う必要がない。

【疑問点】
- CPUがオリジナル版より若干強め(技を当てるスキが少ない)。
- 一部のグラフィックの色および効果音が異なる(黒だったハズの牛の色がなぜか赤い)。



ルールは「一本」を2回先取したほうが勝ち。「技あり」は2回で一本1回分となる

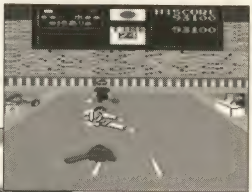
※移植されたのはPS2の『オレたちゲーセン族』シリーズのみ

・ステージクリア後のタイムボーナスのカウントが処理落ちする。
・「試し割り」のボーナスステージで入力レスポンスが若干遅い。
・二段以降のステージで、審判の「技あり」「一本」のボイスがなぜか全然鳴らない。
・初期設定の「フルスクリーン」使用時の遠近感がつかみにくい。

特に疑問点の最後の2つはかなり困ってしまう。CPUの攻撃を受けた場合に「一本」なのか「技あり」なのかがすぐに判別できないため、ある程度慣れたプレイヤーであってもしんどいというのが正直なところだ。なお、画面サイズについてはオプション設定でアーケードと同じ解像度になる「ノーマル」にすれば一発で問題を解消できるので心配ご無用。モニタによっては段位などの表示がはみ出て映らなくなってしまうが、初心者にもこちらの設定で遊ぶことをお薦めしたい。

また、初めてプレイする場合はマニュアルとは別の袋とじにした小冊子に技表が載っているので、このページを開いた状態でプレイするようにしよう。さらには音楽CDとプロモーション映像を収録したDVDもついており、特に八段の相手を瞬時に倒すシーンを収めた映像は必ずや攻略の参考になることだろう。

古い作品だからと言ってバカにするなかれ。一度プレイすれば、「対戦格闘ブームが起こるはるか昔に、まさかこんな面白い作品があったとは！」と目からウロコが落ちること間違いなしだ。



八段以降は鬼のように強くなるCPU。以下、九段、十段、名人と続いていく



一部では有名なボーナス面の「牛殺し」。いかに華麗な技で倒せるかを仲間内で競い合ったものだ

神忍！華麗なる一本技を使いこなせ！



後ろ回し蹴り



正面よりも背後にいる相手を攻撃するときに有効。マスター必須

跳び後ろ蹴り



背後の相手を狙うための技。決まるための条件がかなり制限されている

跳び横蹴り



開始１秒で最高得点の千点を取れる重要技。上達するには欠かせない

中段追い突き



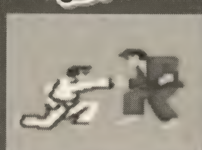
千点技だが決めるのが非常に難しい。条件次第で回し蹴りに化けることも

上段追い突き



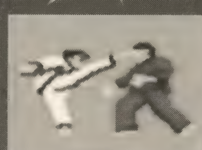
600点しかないが、リーチが長いので受け（ガード）た

しゃがんで逆突き

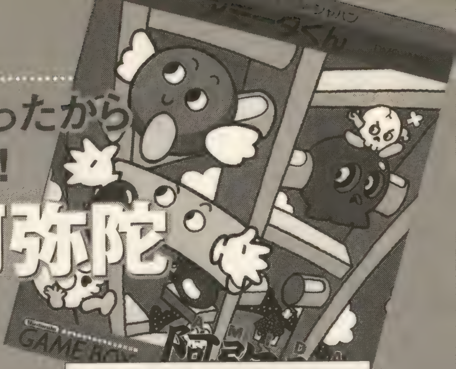


得点が800点とやや低めだが、どの相手にも通用する

回し蹴り



右のレバーを上に入れるだけで出せるが、決めるのが非常に難しい

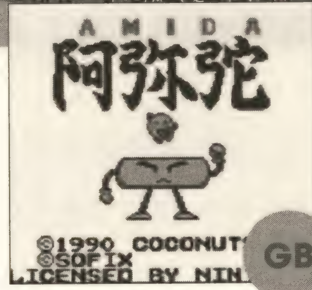


「この道がいいね」と君が言ったから今日も明日もアミダ記念日!!

アミーダくん 阿弥陀

アミダラちゃんの愛情は、アナキン君を暗黒面から救えなかった。では、アミーダくんの友情は、コロ助君を迷子から救えるだろうか。フォースとともにあれ！

Text=**酒缶**（ゲームコレクター）



GB

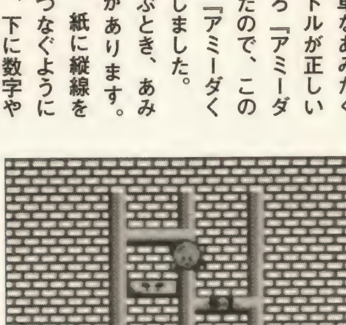
SPEC
- ゲームボーイ
- ココナッツ・ジャパン
- スーパー迷図アクション
- 1990年10月23日／2980円

名は体を表す！

このゲームほど、本当のタイトルが何なのか迷うゲームも珍しい。パッケージには「アミーダくん」と『阿弥陀』（ルビがローマ字のＡＭＩ－ＤＡ）、取扱説明書の表紙の裏側には「『アミダ』をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました」とあり、カセットのラベルは『アミーダくん』、某データベース系ゲーム書籍を見ると『それ行け！　アミーダ君』と書かれていて、タイトル画面には『阿弥陀』（ルビがローマ字のＡＭＩ－ＤＡ）の文字。本当のタイトルがどれなのか筆者もよくわからなかったので、手元に簡単なあみだくじを作ってどのタイトルが正しいのか試してみたところ『アミーダくん』にたどり着いたので、このゲームのタイトルは『アミーダくん』だと思うことにしました。

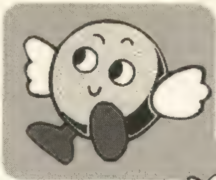
日本人は何かを選ぶとき、あみだくじを使うことがあります。「あみだくじ」とは、紙に縦線を引いて、その縦線をつなぐように横線を適当に引いて、下に数字や○×を書き込んだら、あとは上のどの位置からスタートするか決めるだけで結論が出るという簡単なルール。さすがに「あみだくじ」を知らない人はいないことでしょう。そして、その簡単なルールを題材に選んだゲームが今回紹介する『アミーダくん』です。

このゲームは「ゲームボーイ初の友情スーパー迷図アクションゲーム」です。取扱説明書にそう書いてあったので間違いありません。何が友情なのか疑問に思う方が多数いるかとは思いますが、それはこのゲームに登場する「アミーダ君」（取説ママ）と「コロ助君」の友情に違いありません。筋金入りの方向音痴で道さえあればどこでも勝手に進んでしまうコロ助君を、棒状のアミーダ君が体を張って助けて家まで導くゲームなので、熱い友情が垣間見られることでしょう。意味わかりませんか？　では、わかりやすく説明してみましょう。このゲームは、自由に移動できる1本の横棒を付け替えて、当たりがわかっているあみだくじで正しく当たりを引き当てるゲームです。あみだくじをす



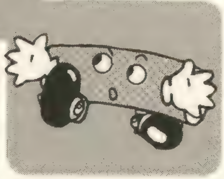
他の横棒にまぎれてわかりにくいが、左の真ん中の段にある横棒がアミーダ君

るとき、指や鉛筆を使って線を上から下へとたどっていきますが、その指や鉛筆にあたるものが「コロ助君」、1本の横棒が「アミーダ君」です。あみだくじをやるときに必要な要素にうまく設定を結びつけたところがこのゲームの優れたところ。
　設定がわかりやすい、それならルールはどうでしょう？　あみだくじの場合、スタート地点は自由に決められますが、このゲームの場合、時間制限があるものの、スタート地点はコロ助くんが左から右へと順番に移るのをタイミングよくボタンを押して決める、いわゆる目押し方式をとっているため、画面に表示されたあみだくじを瞬時に認識してベストなスタート地点を決めるという高度な分析力と反射神経が要求されます。通常のあみだくじではゴールがどこになるか判断する能力は必要ありませんが、あみだくじのゴール位置を分析する能力がこのゲームの攻略へと転じます。
　さらにこのゲームであみだくじに手を加えられているのが、横棒の要素。アミーダ君が移動できる横棒になっていることはすでに紹介していますが、それ以外の横棒も変わっています。横棒にいろいろなギミックを入れることであみだくじに新しい息吹を吹き込んでいます。コロ助君が通るとミスになる「ドクロマーク」、下に落ちてしまう「落とし穴」、進行方向を逆にしてしまう「リターンバー」、対となるもう一方のバーに瞬間移動してしまう「ワープバー」、移動速度が2倍になってしまう「ターボバー」の五種類の横棒が順番に現れることで、徐々に難易度が上がるステージを、緊張感を持って遊べるようにチューニングされています。きっと、このゲームのアイデアがまとまったとき、クリエイターもクジで当たったときと同じくらいに嬉しかったことでしょう。
　10面クリアするごとにパスワードが現れ、その際にはパックマンのコーヒーブレイクばりのショートショートが見られるのですが、これが非常に微笑ましい。ゲーム中に登場するコロ助君とアミーダ君は縮尺が同じくらいに見えるのですが、ショートショートに現れる二人は、タイトル画面と同様に、サイズの比率がだいぶ違います。さらに、コロ助君はたくさんいることもわかります。そして、このゲームはゲームボーイ専用タイトルなので色はついていないのですが、カラー対応機種で遊ぶとコロ助君はピンク色で描かれています。「丸くてピンクでゲームボーイから生まれたキャラクターといえばカービィのパクりなのでは？」と思ってしまった人は反省してください。このゲーム、カービィよりも1年半も前に発売されたタイトルなので、カービィとコロ助君が似ているのは単なる偶然なのですよ。
　ゲームの面白さ、キャラクターの愛くるしさなど、とにかくこのゲームのことが気になった方はぜひともゲームショップでこのゲームを見つけてください。とりあえず、ゲームショップで「それ行け！　アミーダ君」という名前のタイトルのゲームがなくてもお店に広技……じゃなくて……抗議しないでくださいね。



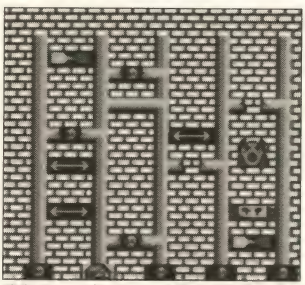
コロ助君

筋金入りの方向音痴な男の子。パチ夫くんとの血縁関係は不明。話の語尾に「ナリ」はつかない



アミーダ君

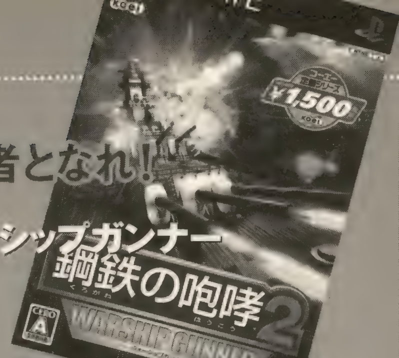
コロ助君を家まで送る男の子。ブロック崩しのパドルではない。豪邸に住むチリ人女性とは無関係



後半のマップはスタート地点の選択を誤ると即死もあるので目押しが最大のポイント

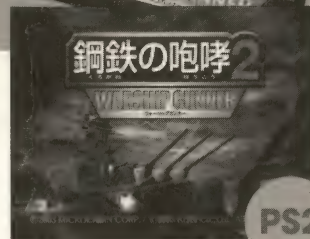
大砲、ミサイル、怪力線……
超兵器を駆使し、大海原の王者となれ！

鋼鉄の咆哮2 ウォーシップガンナー



今では過去の存在となった戦艦が、縦横無尽に大活躍する海戦アクション。戦艦万歳、大艦巨砲主義マンセー！　な人に、特にお薦めだ。

Text=
西村将浩



PS2

SPEC
□プレイステーション2
□コーエー
□海戦アクション
□2006年10月12日／1575円（税込）
※データはコーエー定番シリーズ。
オリジナル版発売は2003年

自分が設計した戦艦で、劣勢の戦局を覆せ！

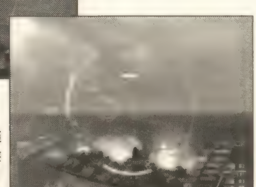
大海原を進む軍艦には、車輌や飛行機にはない独特な魅力がある。その中でも特に、第二次世界大戦で活躍した艦船には力強さと優美さが、良いバランスで兼ね備わっているように思う。敵軍に勝つという思想の元、無駄な要素を省いた船体デザイン。空をにらむ無数の砲塔群や、高くそびえる巨大な艦橋は男性的な力強さを感じさせ、まさに浮かべる城という言葉がふさわしい。この『鋼鉄の咆哮2 ウォーシップガンナー』（以下、『WG』）は、そんな軍艦の魅力が存分に味わえる一本。同シリーズの『ウォーシップコマンダー』では俯瞰視点での戦闘場面が、『WG』では3Dとなっていて、より戦場での臨場感が増している。

『WG』のゲーム内容は、大きく艦船設計や兵器開発などを行う戦略面と、実際に艦を動かし戦闘を行う戦術面とに分けられる。順に説明していこう。

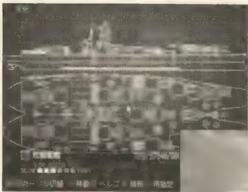
戦略面は戦闘前の前準備と言えるもので、所持資金で技術開発や艦船用パーツの購入を行う。そして戦略面で一番大事なのが、自艦の設計作業だ。この設計で誕生した艦船の出来具合で、海戦のやり方や難易度ががらっと変わってしまう。設計はパーツの配置制限など約束事さえ理解すればそう難しくはなく、また予算とタイプを決めるだけで完了する自動設計もあるので、初心者にも安心。この艦船設計がとにかく楽しく、駆逐艦や空母、そして巨大戦艦まで（潜水艦のみ不可。続編で可能）建造できてしまう。ステージ後半になると、条件付きで出現する高性能パーツやレアアイテムをつぎ込んで、まさに自分だけの艦を作れるのだ。武装に「100センチ砲」などバカでかい砲を積んでもいいし、「原子炉」搭載で海上を50ノット以上で突き進む超高速艦、「海○軍艦」の轟○号もビックリする男の憧れ（だと思う）ドリル戦艦だって建造可能だ。

そして戦術面は戦略面で設計した艦を用いて、実際に海戦を行うモード。プレイヤーは艦長役となって自艦を操舵し、また搭載した


戦闘場面。画面真ん中の円内がレーダーの役割を果たす。捜索範囲は3段階に変更できる


主砲斉射！　敵艦への弾丸到達時間を考慮して撃っていこう。次弾装填までにかかる時間にも注意

兵器の照準と発射を同時に行いながら戦闘を繰り広げる。もちろん闇雲に戦えばよいわけではなく、敵艦の撃破や味方の護衛など、与えられた目標があるので、それを達成しなければならない。『WG』はさまざまな戦い方ができるのも魅力で、最初は武装も耐久力も貧弱な駆逐艦で速力と必殺の魚雷で戦闘をしていたのが、新造艦が作れるようになると艦載機を満載した空母で空襲したり、イージス艦でミサイル攻撃などができるようになる。しかし一番楽しいのは、戦艦に搭載した主砲を振りかざし、敵艦に巨弾を見舞うことだろう。自分の艦が少しずつ強くなり、次第に戦局に影響を与えていく姿を見るのは、嬉しいものだ。そして、このゲームならではなのが「波動砲」や「プラズマ砲」といった、超兵器たち。どれも強力な威力を持ち、これがあれば群がる敵艦を一撃で轟沈させ、王者のごとく海面を突き進む架空戦記のような戦いができる。ちょっと恥ずかしいが、「目標、敵巨大戦艦！ 波動砲、撃っ――!!」などと号令を出せば、気分はもう名艦長。またボスとして出現する敵超兵器たちも、氷山空母やレーザー戦艦など個性的で、ゲーム展開を盛り上げる。リアルさが欲しいという人向けには、第二次大戦レベル兵器のみで戦う（当然難易度は高い）モードもあって、やり応えは十分。これだけ遊べて定価は税込1575円と、コストパフォーマンスも抜群だ。メカものが好きな人ならぜひ挑戦してほしい。



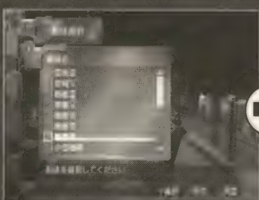
主砲数がなんと72門、船体中央に波動砲を装備した双胴戦艦。こんな巨大艦だって建造できる



波動砲炸裂！ 前方の敵艦隊を全滅させる破壊力を持つ。さらに威力を上げた、超波動砲も存在

『ウォーシップガンナー』艦船設計の流れ

オリジナル艦船の建造方法を紹介しよう。名艦になるか珍艦で終わるかは、この設計の結果次第だ。



①設計の基本となる船体を選択。これで制限重量などが決まる



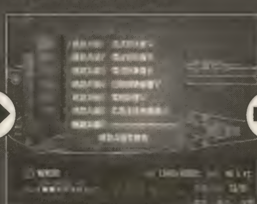
②ボイラーや舵機など、艦を動かすために必要な装備を配置



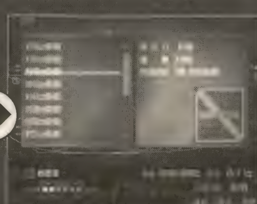
③砲塔やミサイル発射装置など攻撃用兵器を配置（左下に続く）



④偵察機や攻撃機など、艦載機を使用する場合は搭載を行う



⑤電波探知機（レーダー）など、戦いを補助する装備を装備



⑥最後に船体に対する、装甲の割合を決めれば完了！



第24回！ ゲーム音
▶ Game Sound Freaks - track 24 -

G・M・メモリー
game music memory

長門（以下、長）：今回は編集長も罰帝さんもお忙しいとのことで、僕と風のイオナ氏がお送りします。

風のイオナ（以下、風）：ゲーム音では初めまして。ゲームミュージックからインダストリアルノイズまでなんでもお任せあれの音楽大好きイオナですよ！

✉ **PCエンジンに欠かせないメーカー、ナグザットのサントラを希望！（神奈川県　デザートリズム）**

長：『エイリアンクラッシュ』と『デビルクラッシュ』のピンボール2作をカップリングでCD化とかな。

風：イオナ的には『ダブルリング』と『コリューン』のシューティング2作をカップリングでCD化希望。

✉ **先日祖母に「イース・ヒーリング」の「氷のワルツ」を聴かせたら「こんな曲を聴きながら死んでいきたいねェ……」と言われました。（北海道　ボナンザ）**

風：死ぬ時に聴きたい曲ですか、深いな……。イオナは『ディプスファンタジア』の「オリジンベルのテーマ」かな。走馬灯が見れそうだし。長門っちは？

長：「勇気の神様」（『ときメモ2』）。

風：それでいいのか。

✉ **Vol．10の記事を読んで、最近よくサターン版の『アフターバーナーII』を聴いています。3バージョン聴けるんですよね。（福島県　ブレンバスタ）**

風：サターンはサントラとして使えるゲームが多くてグー！　『ナイスト』、『バッグン』、『疾風魔法大作戦』……。今度サントラとして使えるCD-ROMゲームの紹介とかしてみたら面白いかも。

長：自分で企画立案して全部書いてくれたらええよ〜。

＋今月のサウンドセレクト＋

悪魔城伝説（ファミコン） タイトル画面でAまたはBボタンを押しながらスタート。これだけで簡単にサウンドモードに移行する。お手軽に名曲が楽しめるのは嬉しいが、Bボタンで演奏開始、Aボタンでストップという意表を突いたキー配置のため「音が鳴らねぇ！」と最初は戸惑ったりする。

Recommend　今月のオススメCD

オリジナルのアーケード版登場から6年を経て、ついに待望のサントラ化が実現！　マジ待ってました。俺の中の全米も泣きます。『テクニクビート』はナムコの名曲の数々で遊べる音楽アクションゲーム。その音の完成度は言うまでもなく「音楽ゲームとして楽しませるため」にセンス良く再構築されたアレンジは今でも新鮮です。

多くの楽曲の中でも筆者が特にプッシュしたいのは安井洋介氏の担当曲。数々のゲーム音楽アルバムを聴いて育ってきたという安井氏のアレンジは、旧世代チップ音源へのリスペクトに満ちており、原曲の持つ印象を「美しく破壊した」大胆な仕事っぷりも好み。『エバーブルー2』や『ネットでロン』といったアリカ作品からのセルフアレンジも心地良いリミックスで、ぜひ聴いていただきたい部分です。

しかしながら『テクニクビート』は、かなり高い難易度に調整されていたため、すべての曲を遊べずに挫折したプレイヤーも少なからず存在しました（例によって筆者含む）。どんなに上手なプレイを行っても「パーフェクトな楽曲」を聴くことすら困難でした。だからこそ、このサントラの価値は高く、永遠であると断言できるでしょう。

久々にこの言葉使いますが「買うしかない1枚」です。　**（罰帝）**



テクニクビート
サウンドトラック

■2008年4月16日　■2100円（税込）
■スーパースィープ
■CD1枚　■SRIN-1040



オメガファイブ サウンドトラック

■2008年3月19日
■2100円（税込）
■スーパースィープ
■CD1枚 ■SRIN-1041

Xbox360でナツメが新作を配信したと聞き、即ダウンロードしてみたところこれが大変面白い。重厚なコード感と伸びやかなメロディが絡むテクノフュージョンサウンドもステキ！ さらにゲームを進めてみると「レトロモード」が解禁され、音が昔のゲーム風味（具体的に言うとX68000っぽい）に変化する興味深いギミックが収録されていて感動しました。調べてみるとサウンド担当は「ワイルドガンズ」や「忍者ウォーリアーズアゲイン」、SFC版の『奇々怪界』シリーズなどに関わったナツメのベテランコンポーザー岩月博之氏。これは今すぐサントラ化を！ と思ってたらスーパースィープさんが出してくれました。ゲーム本編の全曲はもちろん「レトロモード」の楽曲も完全収録。アレンジも担当6人の個性が出ており、味わい深く聴けました。全体的に渋い作品ですが「じわじわくる」タイプの良盤です。

（罰帝）



世界樹の迷宮Ⅱ 諸王の聖杯 スーパー・アレンジ・バージョン

■2008年5月9日
■3150円（税込）
■5pb. ■CD1枚
■VGCD-0136

前回同様、日比野則彦がプロデュースを務め、オリジナル・コンポーザーの古代祐三を含めた豪華アレンジャーを多数迎えて制作された、『世界樹の迷宮Ⅱ』アレンジアルバムの第2弾。

美しいピアノソロで幕は開く。優しく、時に狂気を感じさせるオーケストラ、バイオリンの音色が神秘的なアコースティックナンバーなど、しっとりとした展開が中心かと思いきや、ホーンセクションのリードを軸にした曲や、男性ボーカルを取り入れたガチなメタルナンバーがあったりと、幅広い楽曲で楽しませてくれる。どのアレンジも、原曲の持つレトロな雰囲気を容赦なくぶっ壊して再構築されているものの、どの部分を残せばリスナーが納得してくれるかを〃わかっている〃アレンジに仕上がっている。

曲とともに冒険した日々を、振り返るのはまだ早い。このアルバムは、今現在の冒険に必要な1枚だ。

（風のイオナ）

USED GAME MUSICS ユーズドゲームミュージック

往年の名盤を語る当コーナー。ゲームサイドVol.04以来、実に久々の登場となる今回は名レーベル「サイトロン」からのこの1枚。



KONOHANA:TrueReport サウンドコレクション

■2001年5月9日 ■2800円
■サイトロン・デジタルコンテンツ ■CD1枚 ■SCDC-00076

死神伝説なんていう、およそ現代では考えられない都市伝説をテーマにした推理アドベンチャーゲーム『KONOHANA:TrueReport』のサントラCDをご紹介。

昭和のミステリーを感じさせるOP曲「迷いの森」は、いい意味で完成されてない不器用なヴォーカルテイクがしんみりとしたメロディに乗り、ミステリアス感を高め一気にプレイヤーをゲームの世界へと引きずり込む。

また、平穏な日常を描く「TrueReport」、美亜子の騒がしいドタバタ感を出したアップテンポで爽快な「MI・A・KO」、恐怖心を煽る「サイレント・サインズ」、など、決して脇役に徹しきらない個々の楽曲が場面場面でゲームを盛り上げている。

中でもピアノが泣きのメロディを奏でる「陽炎」と「ふたりしずか」が秀逸だ。この曲を聞くと物語の悲しい結末を思い出し、涙せずにはいられないのだ。

（風のイオナ）

EGG MUSIC Presents

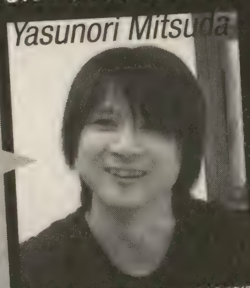
ゲーム作曲家インタビュー

今も心に残るゲームの名曲たち。その誕生秘話と作曲者たちの素顔に迫る! ゲームミュージックのダウンロード配信サービス「EGG MUSIC」のhallyがお届けする、アーティストインタビュー。

Yasunori Mitsuda

第8回

光田康典

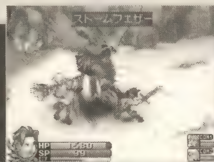


有限会社プロキオン・スタジオ取締役社長。代表作に『クロノ・トリガー』『ゼノギアス』など多数。公式HP：http://www.procyon-studio.com/

『ソーマブリンガー』から紐解く、光田サウンドの原点。

──光田さんの最新作『ソーマブリンガー』は、「本当にDSの音なの?」というくらいクリアで奥行きのある音に驚かされるわけですが、これはプロキオン・スタジオで独自に開発したサウンドエンジン「Digital Sound Elements」(以下DSE)の威力でしょうか?

ストリーミング(録音したものをそのまま再生)部分は、DSEなくしてあの音質にはならないと思います。でも内蔵音源で演奏している部分は、誰がやっても必ず良い音になるわけではなく、打ち込む人の技術や音の組み立て方に左右されるところが、大きいでしょうね。バランスの取り方とか、楽器の優先順位づけとかも、とても大切なんですよ。



［ソーマブリンガー］

■任天堂 ■ニンテンドーDS
■2008年2月28日 ■4800円(税込)
壮大なスケールのアクションRPGだが、解くことを強制されないクエストなど、やり込み派も、早く先へ進みたい人も両方楽しめる間口の広さを持つ。数多くのDSソフトに触れてきた人ほど、サウンドのあまりのクリアさに驚くはず。

──DSの音響特性までしっかり把握して、音を作っていく必要があるわけですね。

『ソーマブリンガー』では、楽器音の録音にもすごく神経を使いました。DS独特のノイズを消すために何度も何度も録り直して。でもそれだけじゃダメで、DSは楽器の組み合わせや調で音質が変わることもあるんです。半音、調が下がっただけで音質が悪くなるとか。最初の頃は「これ本当に世の中に出すのか?」というクオリティでした(笑)。今までだったら「こうすれば何とかなる」というのが見えたんですが、今回はまったくそれがなくて。かなり長い期間を開発に費やすことができたので、ここまで調整することができましたが、一時は本当にもうダメかと思いましたね。

──そんなにですか……。ある意味でスーパーファミコン並みの大変さと言いますか。

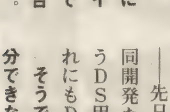
いや、スーパーファミコンのほうが倍くらい楽でしたよ。ここまでハードの特性で悩んだことは、今までなかったですね。それに、このゲームは音楽の容量がとても小さいんですよ。普通のDS作品に比べると、3分の2くらいじゃないかな。それであの音を出そうと思ったら、DSEと、調節期間がないと無理かな、という部分もあります。

あと、本当は鳴っていない音を聞こえるように錯覚させる音響心理学みたいなテクニックも採り入れて、それでワイドに聞こえさせているところもたくさんあるので、それも含めて、同じ条件下では、これ以上の音は出せないと言い切れますね。

──先日コルグ/AQインタラクティブと共同開発なさった『KORG DS-10』というDS用音楽ソフトが発表されましたね。これにもDSEの技術が生かされていますか?

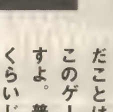
そうですね。DSEを開発しなかったら多分できなかっただろうとは思いますが、基本

光田康典が語るCDアルバム裏話



［MOONLIT SHADOW］
(2005)

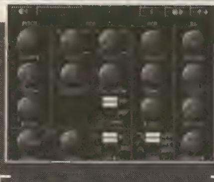
「光田といえば民俗音楽」というイメージでしょうけど、もともとジャズが大好きなんです。フュージョンやテクノと同様タイムリーに聴いてたんで僕からすれば民俗音楽やってるほうが異色と言うか。



［ゼノギアス オリジナル・サウンドトラック］
(1998)

「ゲームと切り離しても成立するサントラを」というスクウェア入社時からの思いが結実した一枚。限定版ではジャケットの「X」という文字を彫って、真っ赤なゼリー状の液体を埋め込む予定だったんですが、予算が(笑)。

的には専用に開発してるので、別ものといえば別ものです。プログラムの高速化や容量と音質の両立を図るという意味で、DSEのノウハウは当然生きていると思います。



KORG DS-10

■AQインタラクティブ ■ニンテンドーDS ■2008年7月24日発売予定 ■4800円(税込)
KORGのヴィンテージ・シンセMS-10をモチーフにした、ニンテンドーDS用ソフト・シンセサイザ。ゲームではなく、あくまで純粋にアナログシンセの音を楽しむための一本だ。詳細はこちら。
http://www.aqi.co.jp/product/ds10/
（※なお、amazon.co.jp限定商品）

――『DS-10』には企画段階から参加を？

そうです。DSに特化した研究をしていたサウンドメーカーがほかになかったので、最初にお話を頂いたんです。うちはDSをローンチタイトルからやってたんで、シーケンスはどれくらいの容量かとか、CPUをどのくらい使えば何ができるかとか、そういう見通しはすぐにつきました。でもコルグさんは楽器メーカーなんで、その辺のノウハウはない。で、一緒にやりましょう、と。

「タッチセンサーとDSという手軽さで、もう一度アナログシンセに興味を持ってくれる人が増えればいいね」という話で始まって、最初はシンセマニアくらいしか買ってくれないかなと思ってたんですが、ふたを開けてみたらそこそこ話題になってますね。

――光田さんは昔から、音そのものの響きや空気感にただならぬこだわりをお持ちですよね。エンジニアとしての修業時代が長かったからこそかと思うのですが。

いろんな理由があるんですけど、まず（スクウェア入社前に師事していた）僕の師匠が作曲家であると同時に、エンジニアとしても仕事をしていたんです。その方のもとで、ミックスとかの仕方でまったく同じ曲でも楽曲のイメージが変わるのを経験して「楽曲の細かなニュアンスを感じてもらうのに、音質へのこだわりは欠かせない」と感じるようになりまして。

スクウェア入社後も最初はずっとエンジニアをやっていて。当時スクウェアのスーパーファミコン作品は音が良いことで知られていたと思うんですけど、それを絶やしたくないという気持ちもありましたね。

――以前海外のインタビューで「ゲーム音楽はあまり前に出ずに、ゲームの他パートとバランスをとるべき。あまり音楽が自己主張するとゲームのためにならない」とおっしゃっていました。逆に、ファンの側からは「もっと主張してもらったほうが記憶に残りやすい」という声もあるかと思うのですが。

その辺は難しいところですね。スーパーファミコンの頃は絵的な表現力の乏しさを音で補わないといけないこととか、結構あったと思うんです。でも今どきのハイクオリティな映像に対して、音楽が主張する必然性は、基本的にはあまりなくなってきていると感じていて。

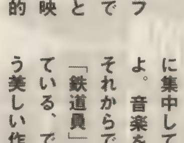
でもこれが映画音楽だと、特にヘンリー・マンシーニなんかは、強烈なメロディメーカーで、そういった意味では完全に音楽が主張していると思うけど、映画を観てるとそう感じさせないんですね。すごい作曲家だな、とたいへん尊敬しています。

（自分の音楽の）基本はメロディだと思っていて。バックグラウンドがどんなに難解でも、メロディがしっかりしたものを書くっていうのは、ずっと僕自身のテーマとして抱えていることなんですよね。ヨーロッパの映画はメロディが立っている作品が多いので、そういった作りをしたいな、と常々思ってます。

――そういえば光田さんは映画音楽に触発されて音楽家を目指されたそうですね。

高校生の時は帰宅部でしたから（笑）、何もすることがなくて。映画のビデオを毎日必ず2、3本借りて、多いときには1週間で20本は観てましたね。音楽に耳を傾けながら観るようになったのは、「鉄道員」というイタリア映画がきっかけで、（あまり音楽を気にしていたわけでもないのに）次の日も曲が頭に残ってたんですね。それであらためて音楽に集中して聞いてみると、すごくいいんですよ。音楽をやりたいと思うようになるのは、それからですね。

「鉄道員」のように主張しているようで引いている、でもちゃんと頭に残っている、という美しい作り方をしたいですね。



ザ・ブリンク・オブ・タイム
クロノ・トリガーアレンジ・ヴァージョン
（1995）

「クロノ・トリガー」は音楽も評判がいいらしいと知ったのは、これ出した後なんですよね。僕は当時自分のやりたいことしか考えてなかったんで、ジャズでいきたいと、わがままを通してしまいました。

で……当時、熱烈なファンの女の子がいて、毎日のように手紙をくれるんですよ。「今度アレンジアルバム出るんですよね、買います」って書いてくれてたんだけど、これ出した直後に手紙が来なくなったんです（笑）。そこで初めて「これはかなりぶっとんだことやったかな」と気づきまして。

■光田康典氏の2000年のインタビューが、発売中の「ゲーム職人 第0集」にも収録！ 詳細は154ページへ！

——これも海外のインタビューでですが、『ゼノサーガ』について「オーケストラで達成したものも大きかったが、失ったものも大きかった」と意味深なことを述べておられました。失ったもの……それは何だったのでしょうか？

夢でしたからね。フルオーケストラでやるのは……。僕の最終目標は映画音楽を作ることだったんですが、まさか20代で、しかもロンドンフィルと一緒にできるなんて、思ってもみなかった。僕にとっては奇跡的なことでした。

しかし録り終えた後、自分の中にぽっかりと穴が開いてしまったんですよ。全部やり尽くした感じがあって「これからどうしよう」って。そこから1年半くらいですかね、「もう音楽はいいや」と思ってた時期があったんです。まだまだできること、やらないといけないことはたくさんあるんですけど、精神的にも音楽的にも本当にからっぽになっちゃって。普通は課題が残るんですね。やりきれなかった部分とか、次はこうしてやろうとか。それで次から次へと新しい音楽を吸収していこうと思うんですが、オーケストラをやってしまったがために、あの感動を味わったら、またオーケストラをやらないと満足できないというところがどこかにあったんでしょうね。もっと勉強しないといけないことはたくさんあったわけですけど、当時の自分にはそれを考える余裕もなかったですね。今だから言えることですが（笑）。

——でもその後、さらに引き出しを増やしてゆかれてますよね。

そうですね。『シャドウ ハーツ』では、デジタルロック＆オーケストラ＋ワールドミュージックという新たな挑戦をしたり。『ラクガキ王国2』ではオーケストラを最小限にしてどのように面白いことができるかとか。でまた『ツキヨニサラバ』というゲームでは原点でもあるジャズをやってみたり。

——今年は『ゼノサーガ』以来久々にフルオケにも挑戦しておられますね。先日チェコでそのレコーディングを行われたそうですが。

ええ。すごい気合が入りましたね。まだ詳細はお話できませんが、うまくいけば夏のゲームショウには出るかもしれないですね。

——ところで、パソコンには小学校4～5年の頃から触れておられたということですが。

小学校5年生の時にコモドールを買ってもらって。300行プログラム書いたら終わってしまう。しかもセーブできないんで、電源消したら終わり。そういう時代のコンピュータでしたね。その後にX1、それから88です。

——音楽の打ち込みも、その頃から？

いいえ。小学6年生くらいまでピアノを習ってましたが、音楽とコンピュータが一緒になる時代が来るとは思ってなかったですね。

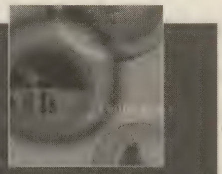
——（プロジェクトEGGのカタログを見せて）当時はパソコンで、この辺りのゲームもよくプレイしておられたのでしょうか？

懐かしいなあ……。え、これ今できるんですか？ 普通のPCで？ それはまずいかもしれない（笑）。当時ファミコンはほとんどやってなくて、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』が面白いという噂すら聞かなかったくらいなんですが、88のゲームならたいてい知ってますよ。この中で一番よく遊んだのは『ドラゴンスレイヤー』と『ザナドゥ』かな。『キャッスル』や、『大脱走』もすごい好きでした。『琥珀色の遺言』も面白かったですね。リバーヒルソフトって、レベルファイブの日野さんがいた会社ですよね。お会いするたびに、その話をしていいのかドキドキして（笑）。

あとは『ヴァリス』も印象に残ってますし、『フラッピー』『サバッシュ』『ルクソール』……だいたいどれも知ってますし、大好きです。

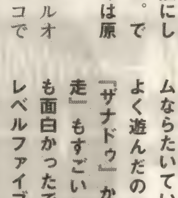
——次々飛び出す光田さんの意外な側面、たいへん興味深かったです。本日はどうもありがとうございました。

（インタビュー：hally / egg music）



ゼノサーガ
オリジナル・サウンドトラック

■2002年発売 ■3059円（税込）
●SSCX10062～3
まさに「主張しているようで引いている」高密・端正なオーケストレーション。映画音楽から入った光田氏にとって、ひとつの到達点と言える。本インタビューを読んでから聴き直すと、光田氏の意図がいっそう明確に見えてくるのではないだろうか。



NEW ALBUM

SOMA BRINGER
ORIGINAL SOUNDTRACK

■2008年4月2日発売 ■3360円（税込）●SBPS-0012～14 ●CD3枚組
「ゼノサーガ」以来となる高橋哲哉×光田康典作品にして、DSサウンドの大いなるマイルストーンとも言える一作。「内蔵音源の曲は久しぶりだったんで、すごく燃えましたね」（光田氏）。どんな音源だろうと妥協を許さない氏の一貫した姿勢が、久々に炸裂している。

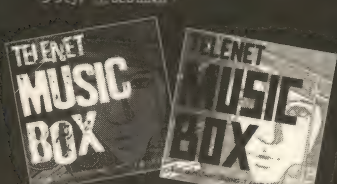


今月の新リリース!

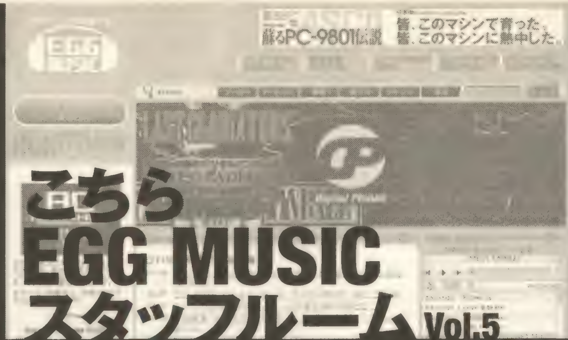
梁 配信楽曲が前号から一気に1000曲以上追加され、すごいことになってますよ！

梅 スタジオWING全作品一挙配信とか、フィルインカフェ作品の登場とか、いろいろありましたもんねえ。目まぐるしかった――。

高 その中で1本選ぶとすれば、やはりこれかな。日本テレネットのＦＭ音源黄金期を凝縮した「テレネットミュージックボックス」、全320曲超！



「テレネットミュージックボックス EGG MUSIC RECORDING」
ノーマル音源編＆サウンドボードII編
EGG MUSICにて配信中!



こちらEGG MUSICスタッフルーム Vol.5

egg music で 検索

hally（梁） おや、気がつけばいつの間にか連載1周年じゃないですか。

高見龍（高） あ、ほんとだ。こんな内輪ノリの寒いページが、よく続くもんですね。

梁 自分で言いますか。

高 心機一転、今後は80年代「ベーマガ」巻末企業ページのような愛すべきグダグダ感を目指して、いっそう精進していきますので、よろしく！

梁 ……わかる人にしかわからない例えだなあ（汗）。いや僕もパラピン原田とか大好きでしたけど。

梅本竜（梅） 『大打撃』の広告マンガが懐かしい……。ファミリーソフトではなぜかトーン削りやらされたりもしたなあ。

梁 さて、話はがらっと変わりますが、EGG MUSICが音楽即売会「M3」にブース出店することになりました。

梅 内容盛りだくさんな限定サンプラーCDを、会場で無料配布しちゃいますよ。



egg music sampler CD
「葉山宏治・兄貴の魂とハリーの知恵袋・CD出張版」

EGG MUSICで好評配信中のネットラジオが、CDスペシャルとなって登場！ 現在発売中の5000を超える楽曲から、知る人ぞ知る名曲・迷曲をピックアップし、さらに今夏発売予定「某有名シューティングのリミックス盤」（まだ内緒）から先行プレビューも収録。ついでに梅本竜もゲスト出演。これで無料は美味しすぎでしょ？

［M3-2008春　会場情報］
2008年5月11日(日) 11:30～16:00
大田区産業プラザPiO 1F-2F（大展示ホール／小展示ホール）



こんな漫画が許されていいんだろうか？
かつてヒットメーカーとセガのホームページで連載されていた、幻のWEBコミック「ゾル漫」が奇跡の単行本化！
イメージキャラクターに“なり損ねた”えびいぬ君と愉快な仲間たちが織りなす不条理ギャグの嵐を、覆面ゲームクリエイター・ゾルゲール哲が描く。
同氏の手がけた「セガガガ」などのゲームイラストギャラリーに加え、初公開原稿「炉母王」も同時収録。
全国の書店にて
好評発売中
ZOLMAN Ebiinu-kun
ゾル漫
えびいぬ君
★収録作品
「えびいぬ君」
★初公開
「炉母王（ロボ）」
★特別収録
「セガガガ」ギャラリー
「ダートデビルズ」4コママンガ
★ゲスト寄稿
まがりひろあき
漫画／ゾルゲール哲
A5判／224ページ（オールカラー）
1680円（税込） ISBN978-4-89637-245-8
©SEGA
発行：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641（販売） FAX:03-3551-1208 http://www.gameside.jp/

UG Life

連載コーナー
【ユーザーライフ】
ULTIMATE GAME LIFE

▼Illustration
坂本みねぢ



新生活が始まって一ヵ月。春の陽気にエナジードレインされちゃったりして、五月病になってはいないかな？　そういうときはパズルゲームがオススメ。モヤモヤ気分をリセットできるよ！

◆

この子が、今日もメールを届けてくれた。君のメールって、いつも強がりばかりだね。だから私も「頑張らなきゃ」って思えるのかな。でも、ひとつだけお願い。普通に携帯でメールしない？

▼STAGE SELECT

ゲーム職人に訊け！

Vol.6

今回は長年のゲームマニアが泣いて喜ぶ元データイーストのスタッフが登場　あふれんばかりの個性が弾けた独創的な作品はどのようにして生まれたのか、その秘密がついに明らかに！



けんいち Kenichi

1990年にデータイーストに入社。主にグラフィックデザイナーとして「ウルフファング」「ファイタースヒストリー」などの開発に参加し、「マジカルトロップ」ではゲーム企画も担当。現在はフリーで活躍中。

インタビュアー◎鳴原盛之

入社直後からグラフィックデザインに奮闘

――まずはデータイーストに入社した経緯から教えてください。

知人から紹介されてアルバイトを始めたのがきっかけです。それ以前は別の会社でボツになったファミコン用ゲームなどを作っていました。

――入社して最初に担当したのはどんなお仕事ですか。

『エドワードランディ』（※1）というゲームのグラフィックデザインですね。本当はアーケードではなくてコンシューマ用ソフトの開発をやりたかったのですが、「とにかく人手が足りないから手伝え！」ということでプロジェクトに加わることになりました。いろいろな先輩たちにここでガンガンしごかれましたね……。

――実際にけんいちさんがデザインなさったのはどの部分でしょうか。

ステージ2とステージ6の最後に出でくる大ボスのグラフィックを描きました。2面に出現する丸くて火を吐いてくる敵を描いたのも私ですね。

――ゲームが始まると「いきなりクライマックス？」とセリフが表示されたり、1面は複葉機の翼の上で戦ったりと、あらゆる面においてユニークな設定が印象に残っています。

このゲームの企画者がとても優秀で面白い人だったので、私も含めスタッフのみんながどんどん引っ張られて「ゲームの中にたくさん面白い要素を入れよう！」とがんばった結果あのような作品に仕上がりました。ただ、いろいろなことをやろうとするあまり全然仕事が終わらなくて、連日連夜の泊り込み作業になっちゃいましたけどね。

結局、予定していたスケジュールでは完成しなかったのですが、最後は会社のほうも折れて出来上がるまで何度も何度も待ってくれていました。

――『ウルフファング』（※2）の開発にも参加なさっているとお聞きしましたが。

はい。トラックやモビルスーツ、それから自機のあとをついてきて攻撃してくれる猟兵なんかのグラフィックを描きました。ウィンドウ画面に出てくる人間のキャラクターの絵も私が担当しています。

――このゲームの自機は基本となる4種類のほかに、カスタムで装備を変えたりした機体にも一体ずつ別の名前がついているなど、とにかく細かい演出にまで手を加えたこだわりぶりがすごかったですね。

企画者が「装甲騎兵ボトムズ」（※3）が大好きな人だったので、多分その影響ではなかったかと思います。



優れたデザインのモビルスーツや猟兵のグラフィックは、けんいち氏の功績によるものだった！

※写真はセガサターン版のもの。©XING 1996 / DATA EAST CORP 1994

（※1）「エドワードランディ」：映画「インディ・ジョーンズ」をほうふつさせるアクションゲーム。カウボーイハット姿の主人公を操作して、ムチを使って直接敵を倒したり、特定の場所に引っ掛けて回転しながら攻撃をしたりと多彩なアクションができるのが特徴。1990年発売。

（※2）「ウルフファング」：1991年に発売された横画面アクションの名作。プレイヤーは自機となる「装甲猟兵」を操作して、ショットやサブウェポンを駆使して敵を倒していく。ロボットアニメの演出の要素を多数取り入れたことから、アニメファンからも絶大な支持を受けた。ちなみに海外版のタイトルは「ROHGA」である。

（※3）「装甲騎兵ボトムズ」：1983～84年にかけてテレビ東京系列で放送されたロボットアニメ。制作は「機動戦士ガンダム」と同じ日本サンライズ。

ゲーム職人に訊け!

――タイトル画面を見ると、ロゴのすぐ下に「空牙2001」と書いてあるのですが、これは以前にあった『空牙』(※4)のシリーズ作品という位置づけなのですか。

ええ、このゲームの企画者は『空牙』シリーズの各タイトルの企画も担当していまして、『ウルフファング』も当初は『狼牙』というタイトルで発売される予定でしたが、諸事情により名前が変更になりました。ゲームが始まって最初に出てくる戦闘機が、まさにその『空牙』に登場したものと同じだったりするんですよね。

(一部では)伝説の作品『ラグタイムショー』爆笑秘話

――もうだいぶ前のお話になりますが、昔私が通っていたゲーセンで友人たちと『ザ・グレートラグタイムショー』(※5)を初めて見たときはみんなで腹を抱えて大笑いした思い出があります。あのハチャメチャな世界観のゲームは一体どのようにして作られたのでしょうか?

これは昔あった映画の「グレートレース」(※6)がモデルになっているんですよ。この映画に出てくるような1950年代頃のアメリカの世界観をベースにしつつ、ゲームを長く続けていくとどんどん難易度が上がって長続きしなくなるようなシューティングにしようと考えた結果あのような作品になりました。長く続かなければお店の方も喜びますしね(笑)。でもシューティングとは言いつつも、その実シューティングのフリをして何でもつかめるゲーム(※7)にしたりするなど、結局はどんなジャンルなのかよくわからないような構成になっちゃいました。

このゲームを考えたのは当時の企画のトップだった人で、とにかく面白いことをいろいろ出すアイデアマンだったんですよ。それから私も含め、ほかのスタッフもみんなものすごくモチベーションの高い状態で仕事をしていましたので、ゲームとは直接関係のないところで笑っちゃう場面なんかもいろいろと作りました。エンディングの場面でもただ単にスタッフロールを流すだけじゃなくて、その最中でもプレイヤーが飛行機を操作しながら周りにいる人とかを引っ掛けて遊べるようにしたりしていますからね。ホント、この時は悪ノリ大好きなほかのグラフィッカーとみんなで楽しく作っていましたよ!

――それにしても、このゲームは個々のキャラクターの細かい動きや演出にまでとことんこだわったグラフィックが素晴らしかったですね。ここでもけんいちさんがいろいろとご活躍をなさったのかとお察ししますが。

はい。主人公や敵のキャラクターなどの動くものはだいたい私が描いています。それから、ステージクリア後に出てくる一枚絵みたいなものも私が作ったかと思います。

実は以前の『ウルフファング』の時に猟兵をデザインしたことがきっかけで、このゲームのグラフィックをいろいろと任されることになったんですよ。もともとファミコンソフトのグラフィック用に少ないドット数でキャラクターを小さく描く練習をしていましたので、「小さいキャラを上手に作れるのはお前以外にいないからデザインの仕事をやってくれ!」と言われたような記憶がありますね。

――小さい人間のキャラクターでも、やられるたびにいちいち「ウワー!」とか叫びながら大の字状態で画面外に落ちていく演出も随分とおかしかったですね。

ええ。それからトランスポーター(空中母艦)のステージでは、ある場所でドアを開けたらウ○コをしている人がいたりするのですが、この絵を描いたのも私なんですよ。「何か敵が出てくるシーンを描いてくれ」と言われて試しに作ってみたら、これがみんなに大ウケしたので採用されることになりました。

――エッ、そんな演出があったんですか!? にわかには信じられないお話です……。

確かドアが開いたときに、ウ○コをしている兵士が「ワッ!」と驚いたような顔をして正面を向いた後にズボンをはいて走り出すような絵になっていたかと思います。もっとも、さすがにモロ出し状態だとマズイので、パンツをはいた状態の絵にはなっていますけどね。今考えると、会社側がこんなくだらない演出でも製品化を認めてくれたのは確かに嬉しかったのですが、それって商業的には正直どうだったのかなぁとは思いますけどね(爆笑)。

(※4) **「空牙」**：1989年に発売された縦スクロールシューティングで、プレイヤーは3種類の機体から好きなものをセレクトするシステムになっていた。なお、1995年には続編の「スカルファング」(骸牙)も登場している。
(※5) **「ザ・グレートラグタイムショー」**：古き良き時代のアメリカの世界観が特徴のアクションゲーム。主人公はガンで敵を攻撃するのが基本だが、ときどき出てくる飛行機や戦車、さらには象や馬などの動物に乗ることも可能。小さいキャラクター、細かいところにまでこだわったグラフィックは必見。1992年発売で、これまでに家庭用への移植はなぜか一度もされていない。
(※6) **「グレートレース」**：1965年制作のアメリカ映画。カーレースを中心に繰り広げられるドタバタ喜劇で、登場人物たちが全身グチャグチャになる派手なパイ投げシーンが有名。主演はトニー・カーティス、ジャック・レモンなど。
(※7) **何でもつかめるゲーム**：このゲームは飛行機などについているフックを使って敵兵や爆弾、あるいはフィールド上に落ちているあらゆる物体や動物などを引っ掛けて持ち運ぶことができる。飛行機よりもはるかに大きい物体も持てるので、見た目にも思わず笑ってしまう。

けんいち氏の対戦格闘ゲーム マル秘開発ヒストリー

――『ファイターズヒストリー』と、その続編の『ファイターズヒストリーダイナマイト』の開発にも参加なさっているそうですね。

はい。『ファイターズヒストリー』は開発途中から手伝うことになったのですが、会社から「4カ月で完成させろ！」と言われたのでとにかく大変でした……。

まず締め切りからスケジュールを逆算した結果、社内のデザイナーを集めてひとり1キャラずつ担当することにして3カ月で完成させ残りの1カ月は調整に充てることにしました。キャラクターひとりにつきだいたい300～500種類ぐらいのモーションがあるのですが、当時の私の感覚ですと1日で3カット作るのが限界なんですね。ですから「およそ100日で3カ月間休みなしで働けばまあ間に合うかな？」などと考えながらやっていました。出来上がるまで大変でしたが、発売したら結構売れたので嬉しかったですね。

――けんいちさんが実際にデザインを担当したのはどんなキャラクターですか。

最初のボスキャラとして登場するクラウンです。弱パンチ攻撃をデコピンにしたり、指パッチンをしながらカードを投げたりするアクションを私が描きました。それから、当初は企画の担当者から「忍者のように忍び足で歩くようにしてくれ」と言われていたのですが、自分で勝手に欽ちゃん走りをするように作ったらウケてしまったので、あとはお前のセンスに任せると言われたので好きなように作っちゃいました。

――それにしても、このシリーズには個性的なキャラクターが多かったですね。28歳の高校生という設定の溝口誠や、初代のラスボスがハゲ親父のカルノフだったりとか……。

確かにそうですね。ちなみに溝口の声は、大阪出身のデザイナーの声を使っているんですよ。企画担当者の発案で、「関西弁をしゃべる彼に声をやらせたら面白いのでは？」ということでお願いしてみたら、これが見事なまでにハマリ役になっちゃいました。最初はレイが主役扱いということでみんな考えていたのですが、あまりにも溝口のキャラが立ち過ぎてしまったのでこちらがメインキャラみたいになってしまいましたね。

――プロの声優さんを起用しようというお考えはなかったのですか。

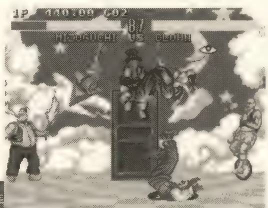
当時の会社では、声優さんをあまり使うことがなかったですね。ただ、社内には元声優の女性スタッフがいましたので、嘉納亮子の声は彼女にお願いしてやってもらいました。英語のセリフは海外担当部署にいた外国人が担当しています。実は私も、『水滸演武』（※8）という格闘ゲームでは公孫勝というキャラの声を担当しているんですけどね（笑）。

――続編の『ファイターズヒストリーダイナマイト』ではさらに面白い演出が増えましたよね。溝口の超必殺技「ごっついタイガーバズーカ」の異様なスキの大きさとかもおかしくてついつい笑っちゃいました。

これも企画を考えた人のセンスによるものですね。そうそう、『ダイナマイト』ではタイガーバズーカとか、いろいろなキャラのエフェクトを私が描いているんですよ。マーストリウスというキャラクターのデザインの調整とかもやりましたね。

――さらに隠しボスとして牛（※9）が登場するのにも驚かされましたが、この元ネタはやはり『空手道』ですか？

もちろんです！



怪しげな動きで楽しませてくれるクラウンのデザインはけんいち氏によるものだった！

※写真はスーパーファミコン版



『水滸演武』ではなんと公孫勝の声も担当していた。ちなみにキャラデザインをしたのもご本人とのこと

※写真はセガサターン版

（※8）『水滸演武』：1995年に発売された対戦格闘ゲーム。史進、林冲、扈三娘など「水滸伝」に登場したキャラクターが登場する。
（※9）牛：全試合ストレート勝ちで最後のステージをクリアすると登場する巨大な牛のキャラ。『空手道』については「ユーザーズ・ゲームズ」コーナーの記事（P82）を参照のこと。

ゲーム職人に訊け!

デコ史上異色の傑作!?『マジカルドロップ』

——けんいちさんがデザイン以外に直接ゲームの企画にかかわったタイトルなどは何かありますか。

『マジカルドロップ』ですね。当時はプランナーがみんな忙しくて手が空かなかったから私のところに回ってきたという事情からだったんですけどね……。

——ゲームシステムはどのようにして思いついたのですか。

メインプログラマーと私の二人でロシア製のパズルゲームをもとに考えました。あとは主にゲームの世界観全体の構成やプレイヤーキャラクターなどのデザインをまとめるような仕事をしています。フール(ピエロ)などのゲーム中に動かす小さなキャラクターとかを描いたり、あと声の収録もほんのちょっとだけですがやったような覚えがあります。

——あの後追いでどんどんつなぐことができる独特の連鎖システムは面白かったですよね。

これは偶然の産物でした。「何かウリになる要素を入れたい!」と四苦八苦していたところ、開発中のバージョンでたまたま連鎖を自分でつけ足せるようになっていたものをプログラマーと遊びながら、「これ面白いからそのまま使おう!」ということで採用しました。

——こういう言い方をすると失礼かもしれませんが、『マジカルドロップ』はそれまでのデコゲーからはおよそ想像もつかないほどコミカルでかわいいデザインになりましたよね。ある意味メーカー史上最も異色の作品ではないでしょうか?

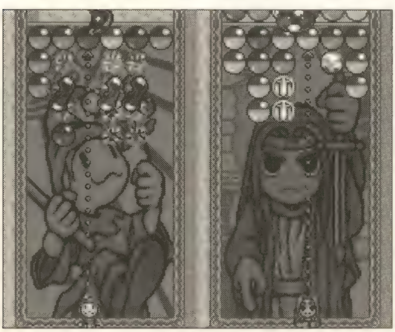
そうですね。最終的にこういう世界観にしようと考えたのは私なのですが、今まで見たいに男臭いものばかり作るのはもういい加減やめようという思いがあったのは確かです。また、実際問題として当時はいろいろなパズルゲームが女性や一般層に人気があったという事情もありましたからね。

最初は私も含めて別のデザイナーと何種類かのサンプルを作ってから、それを社内の女性スタッフに見てもらってどれがいいのかアンケートをとる形で決めました。また、このゲームに出てくるキャラクターはなるべく長持ちするものにしようと意識してデザインを考えました。そのほうが、あとで続編とかを出すときにも作りやすくなりますからね。以前の作品だと印象の強い濃いキャラクターならいっぱいいましたけど、どれもその場限りで終わっちゃうようなものばかりでしたからね……(笑)。

——それでは最後に、けんいちさんにとってデータイーストとはどんな会社だったのか、今振り返ってみてのご感想などをぜひお聞かせください。

みんながここでいろいろなことを学んでから、やがて卒業していくような会社だったのである意味専門学校のような存在でした。今やろうと思ってもとてもじゃないけどできないようなことでも、バブル景気に支えられたおかげで自由にやらせてもらえましたしね。あるいは、何かを勉強するためにわざわざ留学しに行くような、それこそアメリカのようなところだったとも言えるかもしれません。

当時の会社は、ただ普通にゲームを作ってもあんまり面白いものができなかったんですよ。それで、「どうやったらもっと面白くなるのかな?」とアイデアを出し合っているうちに、きれいにはまとまらないけど個人的に面白いと思ったものをみんなが独自にいろいろ入れた結果出来上がった作品が、みなさんがよく言う「デコゲー」の正体だと私は思いますね。



同じ色のドロップをどんどん重ねて連鎖を組むのが熱い『マジカルドロップ』。今遊んでも実に面白い作品だ

第15回 「全てはファミコンのために。」



このコーナーは、人がやらないようなプレイや隠された名作を発掘して、ファミコンの新しい遊び方を発見するコーナーです

Text=恋パラ支部長（ファミプロ） イラスト=波多野ユウスケ

【登場人物紹介】

恋パラ支部長…ファミコンで生計を立てる日本唯一のファミプロ。時給の安さで全米が泣く！

ファ美…支部長の助手のファミロイド。ファミコンの機能をもつ。8bit。実はメガネっ娘。

ツイン…ツインファミコンの機能をもつ、ファ美の妹。姉より時給が高い。性格は超クール。



囲碁や将棋には何百年という歴史がある。しかし、ファミコンはたかだか25年。まだまだ新しい遊び方ができるはず！

◎今回のテーマ◎

倒さない。

シューティングなら弾を撃ち、アクションならば殴り倒す。しかしそれら以外の行動をとったとき、ゲームに隠された面白さが見えてくるのだ……！

倒さない。

「求めない」。

そう考えると心がすっと軽くなるという、〝ベストセラーのタイトルだ。今回は、〝求めない〟をファミプロ流にアレンジしてみた。それが「倒さない」である。

何かを倒さなければ始まらない。ゲームの基本だ。この不文律に挑んだのは『FFⅡ』くらいだろう（※1）。

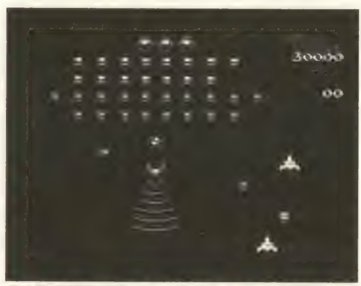
では、「倒す」ことを逆に考えてみたらどうだろうか。倒さなければ始まらない。始まらなければ終わらない。終わらなければ永久に遊べてしまう。それほどに深いのだ、「倒さない」は。

『ギャラガ』で倒さない

『ギャラガ』は自機が左右にしか動けない、シンプルなゲームシステムである。弾を撃つのもほぼ単発だ。撃つか撃たれるか。敵と自機との果たし合いの中で、「倒さない」ことはできるのだろうか。

結論から言えば、倒さないのは簡単だった。もちろん、倒さない以上、1面も突破できないのだが。

ただ、この「倒さない」プレイで、好奇心からどうしても試してみたいことがあった。『ギャラガ』は、敵の数が少なくなると、隊列を組まないでガンガン攻めてくるパターンに切り替わる。そこで、敵を倒さずに逃げまくって時間を稼いでみる。と、永久パターン防止（※2）で、敵が隊列を組まずに全員攻撃を仕掛けてくれるのでは！　……という願望である。



敵の描く軌跡、羽ばたき、上空でゆらめく陣形、そのすべてが美しい

©NBGI

しかし、30分の間、敵を倒さない状態を続けても、残念ながら敵が総攻撃をしてくる気配はなかった。ただ、そのおかげで見えてきたものがある。イキイキと動く敵そのものだ。

本物のハチが羽ばたいているかのような敵キャラの動き。八の字を描きながら飛来する美しい軌跡。ファミコンでなめらかに動くハチを見ただけでぐっときてしまった。中学時代にアシナガバチの巣に体当たりして、同時に5ヵ所を刺されて大変なことになった私だけかもしれないが。

倒さないことは敵をよく知ることでもある。たとえば、RPGの戦闘で防御し続け、敵の攻撃を受けまくってみる。すると、普段は気づかない敵の動きやアルゴリズムがわかってくる。サッカーやバスケットボールで、好き勝手に攻めさせてみる。すると、まっすぐゴールへ攻めずにわざわざ「寄り道」してくれたりするのである。

倒さない。すると、敵の動きや姿に込められた制作者の思いがわかるのだ。

『スパルタンX』で倒さない

私にとっての横スクロール格闘アクションといえば、『スパルタンX』である。このゲームには、同タイプのゲームによくある「敵に囲まれたとき、体力を減らして放つ技」がない。代わりに十字キーをガチャガチャ振り、〝敵を振りほどいていく〟。ならば、やるべきことはひとつ。敵を倒さず、振りほどきだけで先へ進もうでは

（※1）**この不文律に挑んだのは『FFⅡ』くらい～**　オープニングでいきなり勝てない敵と戦うことになる。とんがってたスクウェアならではの演出ですな。
（※2）**永久パターン防止**　アーケードゲームやその移植作で、ひとつの面で得点稼ぎなどを続けさせないために制作者が用意したパターン。無敵もしくは超強力な敵キャラクターを発生させたり、敵の移動スピードを倍以上にするなどの調整方法がある。

ないか!

ごくごく当たり前だが、倒さないで進むことは難しかった。敵に接触されると、体力がぐんぐん減っていくからだ。また、パンチやキックで気分よく敵を倒すゲームだけに、敵の出現数もハンパではない。敵に囲まれまくり、ますます体力が減っていくではないか!

さらに、十字キーのレバガチャ操作自体が難しい。左手の親指が激しさについていきてくれないのだ。そこで、コントローラの持ち方を、十字キーの左右を直接持つように変えてみる。と、これがやたらと楽しいのだ。



倒さないのだから、パンチ、キックは使わない。ムダを排除した結果がこのポジションである

まるで体感ゲームのような「暴れる」感覚。暴れるのが楽しい。楽しいからレバガチャ! ガチャガチャレバーを振りまくっているだけで燃えるのだ。レバガチャってこんなに楽しかったんだ!

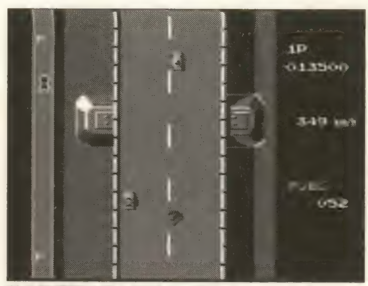
戦略? 戦術? 戦法? そんなのてすべて関係ねぇ! そう言い切れるほどの興奮とばかばかしさが、レバガチャにはあった。

倒さない。それが本能直撃の面白さを引き出したのだ。

『ロードファイター』が倒さない

道行く車に体当たりして跳ね飛ばし、熱い走りを見せる『ロードファイター』。このバイオレンスなマシンを使い、「倒さない」プレイに挑戦してみる。

とは言え、20数年ぶりのプレイがいきなりのマニアックプレイだ。敵車に当たって自車がスリップしたとき、反対側にレバーを入れる操作にかなり戸惑う。しかし、操作に慣れてくると、「倒さない」新プレイをひらめいた。



敵を壁間際に弾き飛ばす。極上のスリルを味わいやがれぇ!

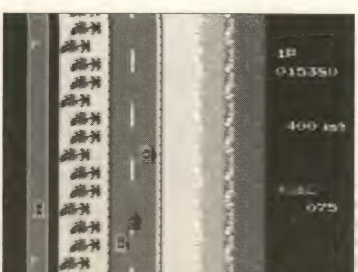
自車の体当たりで弾き飛んだ敵車は、道路わきの壁や別の車に当たると爆発する。ならば、「敵車を倒さないように」体当たりすることができるではないか!

自車の体当たりする角度によって、敵車の吹き飛ぶ方向が変化する。この仕様を悪用して、敵車をもてあそぶ。壁際に飛ばしたり、敵車同士をぎりぎりまで近づけたり……。いわば車のビリヤードだ。『激突ミニ四駆』でもできそうだし、"ビリヤードマニアックス"も悪くないな……。今回とは逆の「必ず敵を倒す」プレイもできそうだ。『クレイジータクシー』をファミコンで! それも悪くないな……。

なとと考えながら敵をもてあそんでいるうちに、最大の難所である3面に到達した。3面の道路は狭く、たった2車線しかないのだ。

2車線では、敵車に当たった自車もかなり危険だ。しかし、それ以上に、自車が体当たりした敵車は100%壊れてしまうのだ。

自車の速度はかなりのもので、敵車を避けるのは難しい。ならば、自車の速度を下げてみる。ただ、激突した自車を立て直すこと



燃料を積んだ車も追い抜く。「倒さない」、ひとつの愛のかたち

ファミコンでは、アーケードゲームの完全移植は難しい。当時、その違いに愕然とした人も多いことだろう。

はできても、近寄ってくる敵車はどうやっても壊れてしまうのだ。

　こういうときは思い切って停車させてみる。と、自車の行く手をはばむ敵車が、そのまま画面外に走り去ってしまうではないか！

　この時、思わず快哉をあげていた。敵車を先行させてやり過ごす。そんな当たり前のこと**（※3）**がまったく見えていなかったからである。それほどまでに「倒さない」という呪縛は強かったのだろう。

　こうして、敵車が消えてから走ると、厄介な敵車は現れなくなっていた。もちろん、そのままたらたらと走り続け、安全運転のままゴールに到達したのだった。

倒さずに走って ロードランナーになろう

　『ロードファイター』の〝マイカー〟は、敵車よりもずっと早い。ゆえに、敵車が走り去っても、いつかはその車に追いつくはずである。

　ただ、そんな現実はゲームになくてもよいと思うのだ。

　厄介な敵車は画面から消す。わかりやすいし便利だし、何より、ゲームの攻略として成立しているではないか。実にファミコンらしい、ファミコンならではのプレイ方法であり、ゲームデザインであると言えるのではないだろうか。

　逆に言えば、現実らしくない要素が山盛りだからこそ、今もファミコンは現役のゲームマシンでいられると思うのだ。

　倒さない。そのおかげでファミコンの楽しさを再認識したのだ。

『スターソルジャー』も倒さない

　『スターソルジャー』（以下、『スタソル』）といえば、泣く子も16連射する傑作シューティングゲームである。敵を破壊せずして何をする？　そりゃあもちろん「倒さない」！

　『スタソル』は、敵の動きひとつひとつにゲーム性がある。高速で突っ込んできたり、ふわふわと浮遊するかのように飛んできたり。意味ありげな動きで自機に迫りくる敵。彼らの動きを見切り、動きに合わせ、連打と連射でバリバリ蹴散らしていくわけだ。

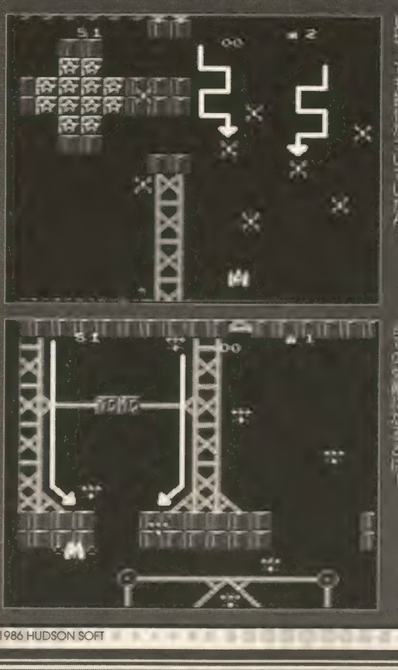
　それらをせずに「倒さない」のだから、必然的に敵の動きをじっくりと観察することになる。……のであるが、観察とかいう以前にとにかく楽しい！　避ける暇もなく体当たりされ、行く手を阻まれ、距離感を狂わされて、一瞬にして壊される自機、シーザー。あっけなくやられてしまうその無力感が、あまりにも新鮮だったのだ。

　倒される感覚としては『ドラゴンズレア』や『スペランカー』のそれに近かったかもしれない。ただ、単にやられやすいという感覚とは少し違っていた。

　「普通に遊べば倒せるのに」

　敵のバランス調整は悪くない。理不尽な攻撃パターンなのでもない。面を重ねて、敵がパワーアップしたわけでもない。自分が好きでやって、その結果でやられてい

手ごわい敵たち！



【ソレル】複数回登場する超強敵。動きを見切っても操作がついていかん！

【ベンド】弾を撃たないことで、これほどまでの強敵になるとは！

（※3）敵車を先行させてやり過ごす。そんな当たり前のこと　当たり前と書いたけれども、PCエンジンの『F-1 PILOT』はひと味違う。バックミラーにライバル車が映った状態で停車すると、そのライバル車も一緒に停まってくれるのだ。フェアプレイの精神ってやつだね。

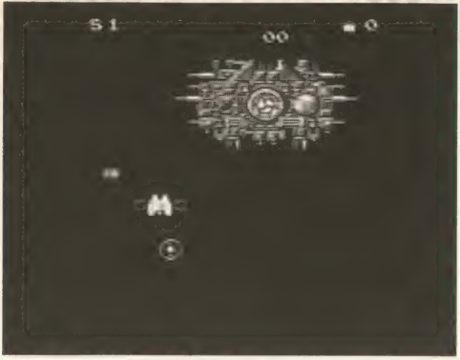
しかし、今遊んでみると、その違いこそが味わいであることに気がつくだろう。元のゲームをそのまま遊べる時代になったからこそ、違いがより引き立つのだ。

るだけなのだ。

身悶えんばかりのじれったさがじわじわと高まっていく感覚。今ならわかる。俺はMなんだな……。ただ、プレイの繰り返しで自分の性癖以外も見えてきていた。

このプレイで自機をスピードアップさせるには、特定の地形を自機にくぐらせ、隠しパワーアップを取るしかない。しかし、その場所に差し掛かるタイミングで、大量の敵が突っ込んでくるのだ。そこで利用したのが、ホーミング雑魚のステリアである。『スターソルジャー』は、敵を早く倒せば倒すほど、次の敵が出るタイミングが早まるようになっている。しかし、逆に敵を倒さなければ、敵の出てくるタイミングがどんどん遅くなる。

そこで、ステリアを引きつけるように自機を動かし、可能な限り長くステリアを画面に残らせる。すると、敵の発生タイミングが後ろにずれ、件の場所で敵が出なくなっていたのだ。こうして、悠々とパワーアップを獲得し、いざ次の山場に挑戦だ。



「ほらほら、こっちこっち」「あーん、待ってぇ♥」

決戦、そして

『スタソル』の大きな見せ場であるラザロ。名人対決（※4）の名シーンを思い出す人もいるだろう。が、ごく普通に倒さず、時間経過で自爆させる。

そしていよいよ、面ボスのスターブレインのおでましだ！スターブレインは、出現してから14秒ほどで逃げてしまう。そして、再び1面のやり直しになる。「倒さないと何周でも1面を楽しめる、究極のリサイクルゲー！」……となるハズだったのだ。

しかし、大きな誤算に気がついた。2回目に会ったスターブレインは、何分たっても逃げない。あまつさえ誘導弾を放ち（※5）、プレイヤーに「倒すことを強制」するではないか！

永久ループの夢は破れた。だが、1時間も誘導し続けていると、ありえないくらいに誘導するのが楽しくなっていた。敵を自由自在にもてあそぶ楽しさ。それに加えて、制作者の思惑に反して遊び続ける反骨心も湧き上がったのだ。

倒さない。無論、心はずっと軽くはならなかった。だが、時流に背を向け続けようという力を得ることができたのだ。

ほかにも

倒さないゲームたち

●『魔界村』
魔界村で敵を倒さないで1面クリア！　以前に有馬さんことレッドアリーマーをボスまで連れてったし、何とかできそうだ。ハンパない苦労が見込まれるのもグッド。

●『ロードランナー』
ロボットを完全に埋めないでクリア！　もしかして、これ全面クリアできるんじゃね？　そんな淡い野望さえ湧いてしまうプレイが楽しめるかもしれない。

●『チャレンジャー』
だいたい、ジャンプのあるゲームは敵を倒さないでもいけるもんなんだよ！　と勝手に断言してみた。ゲームレベルをマックスまで上げて、地獄を存分に味わいたい。

●『ボコスカウォーズ』
自分で言うのも何だが狂ったプレイだ。でも、唯一いいところがあるんだ。ボコスカなのに敵に負けても悔しくないんだよ。だって、倒さないプレイなんだからさ！

筆者コメント：なぜ仕事のたびにカセットがなくなり、そのカセットを買いにいくたびに「魔神転生Ⅱ」を買ってしまうのか。これがファミプロのサガか……。

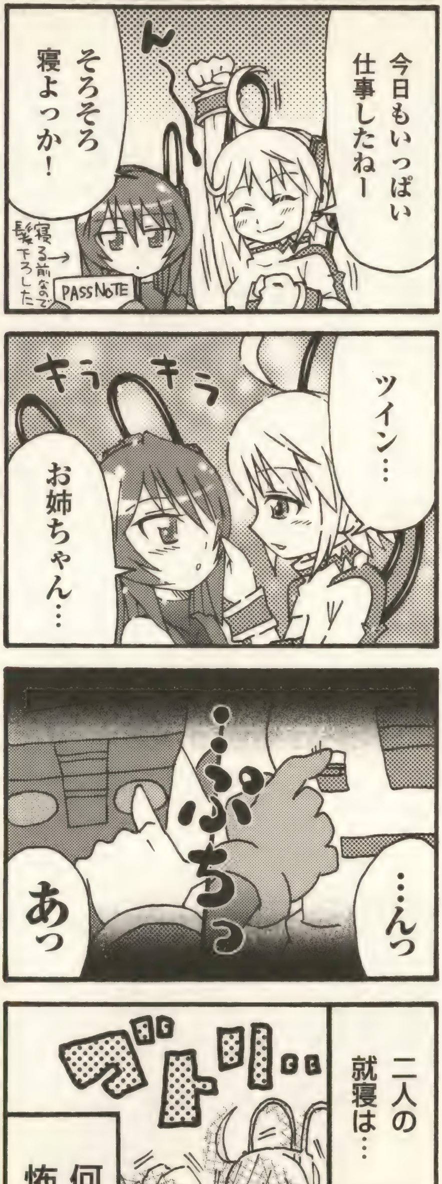
（※4）名人対決　もはや伝説の映画となった「GAME KING 高橋名人VS毛利名人」。対決するゲームは当然「スタソル」だ！
（※5）誘導弾を放ち　通常、シーザーがバリアを装備していなければ、敵が誘導弾を[illegible]ことはない。しかしこの"2回目スターブレイン"は シーザーが丸腰でも撃ってくる。これにより、[illegible]

マンガ=波多野ユウスケ

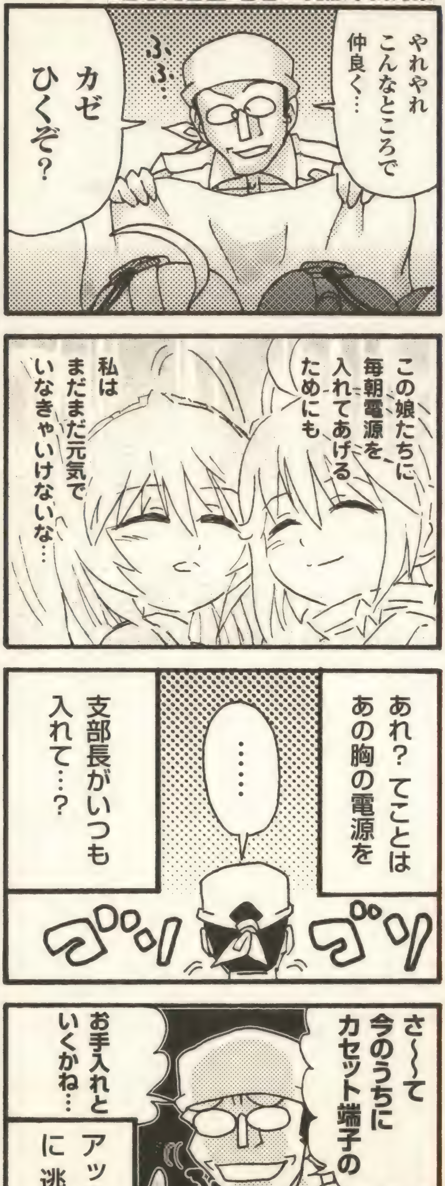
恋パラ支部長とファ美のファミコン相対性理論

■ツインの髪を下ろした姿が大きく描写されていないことに不満をお持ちの方、波多野先生あてに編集部まで嘆願書をお願いします。あと女性のデリケートな部分にベンジンはよくないよ支部長!

STAGE 29：一人でも出来るけど



STAGE 30：接触不良対策

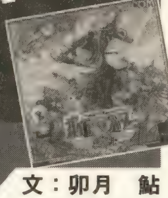


波多野ユウスケのブログ　http://fami55.blog75.fc2.com/

第24回　ガイアマスター　神々のボードゲーム

いつまでも輝き続けるステンレスなPSソフトをあなたに

PlayStainless プレイステンレス



□カプコン
□ボードゲーム
□2000年4月13日
□5040円（税込）

強烈なラッキー能力がボードゲームの常識を大きく変えた。どのキャラクターを選ぶか？　すでに勝負はそこから始まっている。

文：卯月　鮎

キャラの個性がぶつかり合う反逆のボードゲーム

常識を打ち破る。言葉で書くと割と簡単だが、何しろ相手が無意識に信じている存在だけになかなか手強い。そういう意味でこの『ガイアマスター』は、究極のボードゲームと言えるかもしれない。

たとえば、〝順番にサイコロを振る〟。こんな当たり前のルールすら、冒険者ジガーには通用しない。およそ2回に1回、ラッキーが発動し、もう一度ジガーの番になるのだ。序盤、誰もが空いている土地を欲しい場面で連続移動。これはズルい。〝他人の土地に止まったら通行税を払う〟。この鉄の掟も破戒僧ゴライアスには屁の河童。しかも、値段が高くなるほど踏み倒す確率は上がる。せっかく自分の土地に来たのに収入はゼロ。慈善事業じゃありません。さらにシンバッドは、止まったマスに誰かいたら所持金の半分を盗む……。ボードゲームを根底から揺さぶる反則技のオンパレード。これでまともなゲームが成り立つのか？　と思うが、絶妙なバランスで駆け引きたっぷりの戦いになるのだから驚いてしまう。カプコンだけに思い当たるのは格闘ゲームだ。リュウは波動拳を撃ち、ダルシムはありえないほど腕を伸ばす。〝まったく同じ能力〟という平等の概念を捨て、思い切って特徴づけることで、三すくみにも似た均衡を生む。その境地がボードゲームにも生かされているのではないか。

ところで「神々のボードゲーム」というサブタイトルを聞くとロード・ダンセイニの幻想的な創作神話「ペガーナの神々」の序文が浮かぶ。「〈始まり〉よりもまえの霧のなかで、〈宿命〉と〈偶然〉が賽をふり、いずれが〈ゲーム〉をつかさどるか決めることにした」。ゲームの結末を分けるのは生まれ持った特殊能力〝宿命〟なのか、はたまたサイコロの目による〝偶然〟なのか？　それは『ガイアマスター』のテーマでもある。



それぞれの想いを胸に「ガイアマスター」に参加する人々。個性的な顔触れ

よく動くドット絵キャラがかわいい。続編のDC版はポリゴンに

二つのサイコロに託されし運命

――100年に1度、大陸に混沌をもたらす神々のゲーム「ガイアマスター」。この戦いを勝ち抜けば、神にひとつ、願いをかなえてもらえるという……。

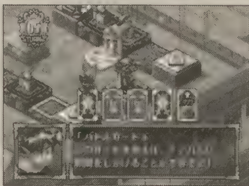
『ガイアマスター』は、ダイスを振ってマップを回るモノポリータイプのボードゲーム。同じエリアの土地を3つそろえると独占。通行税も資産価値も4倍となる。最大4人で対戦し、基本的に30ターンを終えた時点で総資産（ゼニー）を1位にしたプレイヤーが勝利だ。とまあ、ここまではオーソドックスだが、『ガイアマスター』には2つの大きな特徴がある。ひとつは各キャラの特殊能力「ラッキー」。ティアラなら、ランダムで空いている土地がもらえる。メグメグならあらゆる収入が2倍になる……そんな嬉しい出来事が一定の確率で起こる（詳しくは109ページ参照）。すべてはこの能力を生かすべく作戦を組み立てるのだ。

もうひとつは土地を賭けたカードバトル。普通、他人の土地を得るためには5倍買いや交渉などがメインとなるが、このゲームでは無理矢理、武力で奪い取る！ せっかく独占していても容赦なし。終盤は独占崩し狙いのバトルが活発に。不用意にトップに立つのは厳禁。ラストターンでの一発逆転が決まったときの興奮といったら……。

キャラクターデザインはカプコンの看板デザイナー・西村キヌ氏。にぎやかなキャラは一見の価値あり。バトルシーンは、ドット絵も顔ウィンドウも細やかな作りだ。

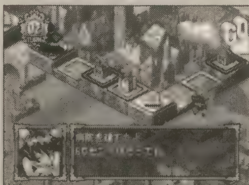
自分のターンに何をする？

①カードを使おう



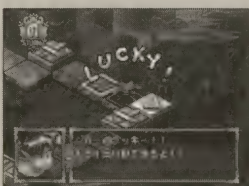
イベントカードには「土地の価値を上げる」系や「○マス進む」系がある。最高5枚まで持てる

②お店を建てよう



お店はダイスを振る前に、資金の限り購入・建て替えができる。店ごとに効果が違うので作戦を立てて！

③ラッキー発動



ダイスを振って移動したあとに、運がよければラッキーが発動する。ジガーの再行動が炸裂だ！

「ガイアマスター」参加者リスト

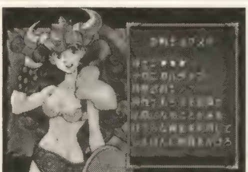
大会に参加する理由はさまざま。誰を優勝に導く？

冒険者ジガー



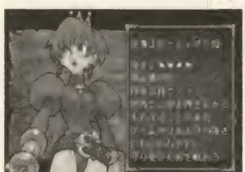
幼なじみの目を治すため、霊薬を探す少年。口は悪いが根はいい奴

女戦士メグメグ



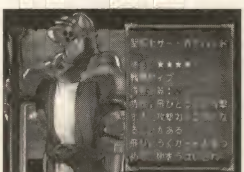
恋を夢見る辺境出身の怪力乙女。素敵な男性と出会うのが目的とか

変身王女ティアラ姫



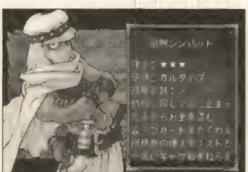
一見世間知らずの王女だが、実は愛の戦士エンジェル・ティアラ！

聖騎士サー・ガラハッド



民のために剣を振る真の騎士。君主の命でやむなく大会に参加

盗賊シンバッド



美女と金をこよなく愛する砂漠の盗賊。テクニカルなキャラだ

いや、運命はバトルで切り開くのだ！

欲しい土地があったら、いざバトル！　基本的にバトルは、イベントカードの「バトルカード」を使うか、自分のお店「騎士団」に止まると仕掛けられる。戦闘は3ラウンド制。攻撃側、防御側のプレイヤーがそれぞれ1枚ずつ、武器カードを出してHPを削っていき、最後にHPの多いほうが勝者となる。武器カードには属性（剣、飛び道具、魔法）と強さ、素早さが設定されている。キャラクターの得意な属性だとクリティカルが発生しやすい。バトル好きには戦闘系キャラがうってつけ。ガラハッドやヤスツナなどは攻撃時にラッキーが発動し、与えるダメージ量がなんと2倍に！　戦ってナンボなのだ。

実はバトルでは、武器よりも消費アイテムカードが重要。手札の4枚の中に消費アイテムがあれば、勝負の前に使える。攻撃力が2倍になる「力の指輪」や相手の命中率を下げる「まどわしの玉」などは真っ先に場に出したい。もちろんHP回復アイテムを持っていればかなり有利に。できれば次の戦いに温存したいが……。また、「アイテム封じ」や武器を盗む「盗賊のオーブ」といったクセのあるアイテムもあり、心理戦が白熱する。

バトルのコツは、〝生かさぬように殺さぬように〟。瀕死の敵に何度もバトルを仕掛けて土地を奪いまくろう（ヒドい!?）。

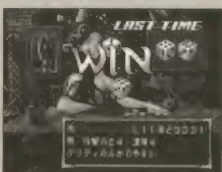


武器の上の数字は攻撃力。下の数字は速度。速度が大きいほど先手が取れる

戦闘でハヤテのラッキーが発動！　ティアラの変身は見ものだが……

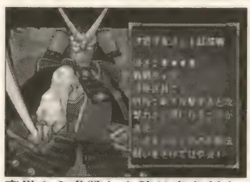
武器カードはこうして増やせ！

バトルに重要な武器カード。最大ストック数は8枚。そのうち4枚がランダムで手札になる。武器カードを大量ゲットするなら酒場マスに止まろう。酒場の女主人とサイコロ勝負。2つの目の合計が前回よりもBIGかSMALLかを当てる。勝ち続けるといい武器が出るが、負けたら全部没収。微妙な目になったら素直にやめよう。強力な武器は出現枚数が少ないので、早めにゲットを。



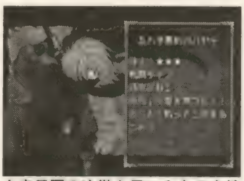
1度出した武器カードはその戦闘では再び使えない。レイピアなどの基本武器だけは弱いが何度でも選択できる

【伊勢守黒沢三十郎靖綱】



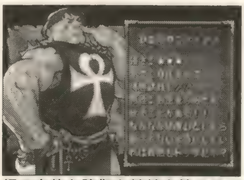
東洋から参戦した誇り高き剣士。もののあはれを解し風流な面も

【乱れ手裏剣のハヤテ】



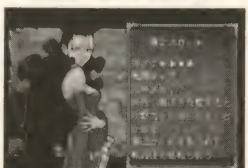
血車忍軍の冷徹な忍。大会の内情を探る御館様の密命を帯びる

【鉄血司祭ゴライアス】



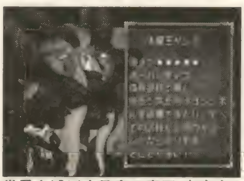
鋼の肉体と強靱な精神を持つワガママ破戒僧。酒と女と金が大好き

【魔女アガート】



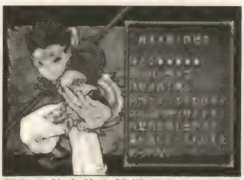
呪いや占いで人をたぶらかす魔女。寂しがりでちょっと恨みがましい

【大魔王ダンテ】



世界を滅ぼす予定の魔王（デビルハンターにあらず）。戯れに参加

【斉天大聖・孫悟空】



取経の旅を終え神様になったが暇なので参加。ダイス4つは脅威？

現金で持つよりお店を買っちゃおう

自分が購入した土地マスにお金を払って建てるお店も、時に勝負の分かれ目となる。お店は武器屋、騎士団、修道会、れん金術、病院、バンクの6種類。たとえば戦闘系の魔女アガートや、忍者のハヤテなら、何はともあれ武器カードがもらえる武器屋を建てたい。逆に、ラッキーで収入が2倍に増えるメグメグなら、通行税がアップするバンクを並べて敵にプレッシャーをかける。意外に盲点なのがお店の建て替え。売却時には半額になるものの、直後に振るサイコロで自分の土地に止まれそうな場合や、カードで確実に歩数が調整できる場合、状況に適した店とチェンジしよう。手に入れたい土地があるなら騎士団、バトル後、HPをすぐ回復したいなら病院……。目先のお金と手間を惜しんではいけない。

ストーリーモードは、11キャラ（うち隠しキャラ2人）すべてにオープニングとエンディングがついた全20面のモード。同キャラ対戦やタッグマッチなど、ルールもさまざまだ。プレイするうちに武器カードのスキルレベルが成長し、クリティカルの発生率が上がる育成要素もある。当然キャラごとに戦い方はまったく違うのでストーリーモードは何周も楽しめてしまう。ひとりでもみんなでも盛り上がれるボードゲーム。その輝きは錆びることがない。

基本9キャラ ラッキー能力一覧

●ジガー **［ターン終了後に再行動］**
GOマス通過も多く、お金に困らない先行型。序盤にできるだけ土地を集めてひたすら逃げ切りを狙う。連続行動を見切ってバトルを仕掛ける手も。

●ゴライアス **［支払いを踏み倒す］**
土地やお店の購入費、通行税などの支払いが0になる可能性がある。終盤も比較的安心して回れる。バトルでは踏み倒しを狙って軍資金を惜しまずに。

●メグメグ **［収入が2倍になる］**
通行税はもちろん、すべての収入に2倍のチャンスが。有り余る資金力でバンクを建てよう。ただし、シンバッドがいると現金を狙われるので注意。

●ティアラ **［土地がもらえる］**
空いている土地が優先だが、すべて埋まれば敵の土地すらもらえる奇跡の能力。とはいえ発生確率が低いので狙うのは難しい。守りに重点を置こう。

●シンバッド **［所持金を半分奪う］**
自ターンで誰かと同じマスに止まったら相手の持ち金を半分ゲット。条件がそろえば必ず発動するので、○マス進む系のカードは必須。1ターン目も好機。

●ガラハッド **［飛び道具の攻撃力2倍］**
飛び道具は使い勝手がよく、特にブラッドスピアは与えたダメージの半分をＨＰに吸収できるのが強み。取り合いになることと基本武器が剣なのが難点。

●ヤスツナ **［剣系の攻撃力2倍］**
一番オーソドックスに強い戦闘系キャラ。剣はダメージ量が多く敵に回すと厄介（特にムラマサを持ったヤスツナは最強）。ＨＰ回復にも気を使って。

●アガート **［魔法系の攻撃力2倍］**
唯一の戦闘系女性キャラ。発動速度が遅めの魔法はひと癖あるが、クリティカルが出やすい。序盤は地味にやり過ごし、魔法がそろったら逆襲に出よう。

●ハヤテ **［相手の攻撃をかわす］**
バトル中にラッキーが発動すれば攻撃を避けられるハヤテ。3ラウンドのうち、1度は期待できる。ただ計算が利かない分、相手も自分も悩ましい。

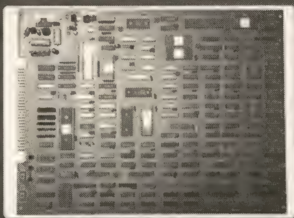
知らなきゃカモられる!? 建物・特殊マス・イベントカード・武器カード 厳選紹介

お店	武器屋	止まると武器カードを2枚もらえる。戦闘系キャラは前半から建てよう。武器がないと終盤は辛い。
お店	れん金術	止まるとイベントカードを2枚もらえる。歩数系カードは枚数が多いので序盤から終盤まで役に立つ。
お店	騎士団	どこでも好きな土地に戦闘を仕掛けられる。さらに防御側のHPを25％減らせるメリットもあり。
お店	病院	止まればHPが完全回復、通るだけでも30回復。戦闘後には前方のマスを病院に建て替えよう。
お店	修道会	一定の確率でその土地のバトルを回避できる。確実ではないが狙われにくくなる。独占したら防御に。
お店	バンク	土地の通行税が4倍に。他人の破産を狙うならこれ。ただし、設置費用がかなり高額なのがネック。
特殊マス	GOマス	通過すると300Ｚとイベント・武器カードをもらえ、HPも50回復する。直前で戦闘を仕掛けるのもいい。
特殊マス	酒場マス	酒場の女主人と武器カードが最大5枚もらえるミニゲームをプレイ。途中で止めるかどうか迷う。
特殊マス	イベントマス	イベントカードを1枚引く。中には「領地購入」やお金が減る「大不幸」など、すぐ発動するものも。
特殊マス	分岐マス	止まると分岐ルートの進行方向を切り替え可能。ターンによって自動で切り替わる時限マスもあり。
イベントカード	サーカス	土地に設置すると通行税が100％アップするカード。効果もさることながら、見た目と動きが楽しい。
イベントカード	邪神像	土地の通行税が90％ダウンするカード。像がまがまがしいオーラを放つ。早急に対策を取りたい。
イベントカード	地震	「邪神像」などのシンボルをひとつ破壊できる。壊すなら自分のダウン系か相手のアップ系か……。
イベントカード	バトル	戦闘を仕掛ける。カードがあればあるだけ連続戦闘も可能。戦闘後にダイスが振れ、回復が楽。
イベントカード	ダイス3つ	いつもは2つのダイスが3つになる。コースを駆け抜け、ボーナスを稼ぐのにピッタリのカード。
武器カード	ジプシータロウ	アガートの基本武器。回数制限なしの基本武器は使い勝手がいいが非力。ストーリーで育てよう。
武器カード	ブラッドスピア	ダメージの半分を吸収する飛び道具。これでクリティカルが出たら恐ろしい、ある意味最強の武器。
武器カード	メテオフォール	攻撃力は55と魔法系最強の武器。ただし、速度が遅いので相手の攻撃を先に受ける。残りHPに注意。
武器カード	魔剣ムラマサ	武器の中でも攻撃力は最高の60の剣系武器。鬼に金棒、ヤスツナにムラマサというほどの威力を誇る。
武器カード	エクスカリバー	攻撃力はムラサメより低いが、攻撃速度が4と速く、使い勝手の面では最強の剣。ただし結構レア。

ゲーム歴29年、駄菓子屋ゲーセン育ちの
魂の叫びを聞け！

ゲーセン居残り日記

Printed Circuit Board



1997年購入時価格 2000円

基板

Instruction Card



インストラクションカード

今回はテクノスジャパン伝統の“男気”あふれるスポ根ゲームのお話。なめんなよっ！

ROUND 08
『熱血高校ドッジボール部』編

メーカー：テクノスジャパン　1987年稼働

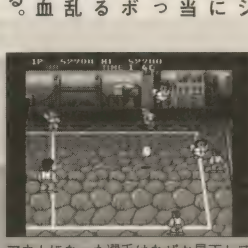
PLAYER
鴫原 盛之
(MORIHIRO SHIGIHARA)

ドッジボール少年の心に再び火がともる！

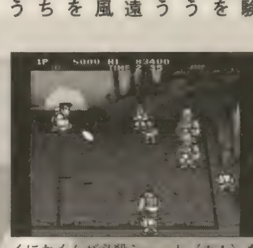
時は80年代。我が母校の小学校は学年、性別を問わず休み時間は校庭でドッジボールに興じるのが当たり前の校風だった。鴫原少年もご多分にもれず、当時町内のソフトボールチームで一、二を争った強肩を武器に、同級生のライバルたちと火花を散らす日々を過ごしていた。

その熱中度たるやすさまじく、時には「当たった」「当たらない」の微妙な解釈の違いからケンカ状態になることもしばしば。しかし学年が上がるにつれて、理由は定かではないがドッジボールをする機会が徐々に減少、ボール恋しさのあまり授業中は上の空状態になり、担任の先生にしかり飛ばされたこともあったっけ……（アホ）。

月日は流れ、部活動や受験勉強に翻弄される中学生活を過ごし、ドッジボールという単語すら脳裏から消え去ろうとしていたある日のこと、遠征先のゲーセンで懐かしい風景にふと出くわした。白線を挟んで体操服姿の少年たちが、闘志むき出しで楽しそうにボールを投げ合う姿……そう、これは紛れもないドッジボールではないか！　すでに野球やサッカーのゲームが当たり前に登場する時代になったとはいえ、まさかドッジボールまでもがゲームで遊べるようになるなんて、と狂喜乱舞した作品こそがこの『熱血高校ドッジボール部』である。



アウトになった選手はなぜか昇天してしまう。かつてのドッジボール少年の心を揺さぶった不思議な演出だ



くにおくんが必殺シュート（※1）を投げるとボールがうなりをあげて飛び、どんな敵でも蹴散らせる！

※1：くにおくんにボールを持たせ、ダッシュしながらジャンプしてタイミングよくボタンを押すと通常よりも強力な必殺シュートが投げられる。しかも敵が一切キャッチできないので、攻略には必須のテクニックである。

絶望状態を救ったある日の情景

リアルのドッジボールは大得意だったが、ゲームのほうは初めから苦戦の連続。1面こそ楽勝でクリアできたものの、2面以降に出現する巨大なガイジンがたまに投げるフワリとした弾道のボールが、何回やってもキャッチができずに早くも困ってしまった。

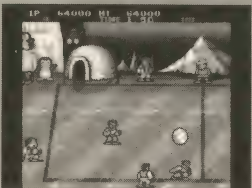
別のボタンを押せば避けられるのはわかっていたが、昔からライバルと認めた相手が投げるボールは、すべてキャッチしなくては気が済まない性分であった筆者は、どうしてもキャッチがしたくて仕方がなかった。ところがある日、友人宅で偶然手にした某雑誌を読んでいたら、「フワフワボールはキャッチ不可能」と書いてあるのを大発見。「今までつぎ込んだカネは何のためだったんだよ！」と意地を張り過ぎた自分自身に腹を立てたのは言うまでもない（苦笑）。

ナゾさえ解ければあとは楽勝、続く中国戦もアフリカ戦も難なく切り抜け、迎えた決勝戦の相手はアメリカ代表。なんと内、外野の全員がビッグサイズのモヒカン男で、どこからでもキャッチできないボールをバンバン投げてくるあまりの強さにビックリ仰天。

だがそれ以上に手ごわかったのは制限時間だった。1試合3分というウルトラマン並みの超短期決戦を余儀なくされるため（※2）、一撃では死なないタフなモヒカン軍団がどうしても全滅できない。そんな絶望の淵にたたき落されたていたある時、ふと懐かしい光景が脳裏に浮かんだ。そう、これはかつて上級生チームを相手に果敢にも挑戦状をたたきつけたあの日の情景にソックリではないか！

「リアルでは負けたけど、ゲームでなら絶対に負けネエ！」と生来の負けず嫌い精神が再燃した筆者は、あの時上級生が投げてきたボールのように強力なくにおくんの必殺シュートを頼りに、苦労に苦労を重ねた結果ついに超大国チームを打ち破ったのであった。

かつてドッジボールに込めた青春の炎を、駄菓子屋ゲーセンという薄暗い場でありながら再びたぎらせてくれた、くにおくんとその仲間たち。俺たちの友情は、社会人という名のオッサンになった今でも永遠に不滅だぜ！

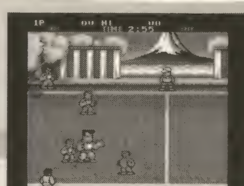

キャッチできないフワフワボール。避けたつもりが、後方にいる味方に当たる不運に見舞われることも



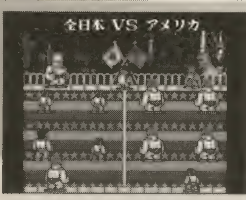
4面の中国戦は天安門広場（？）が会場。来るオリンピックも無事平和に終わりますよう……

筆者推奨 ココが見どころ！

くにおくんの強烈なリーダーシップ

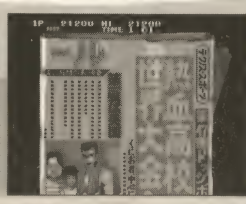

味方がボールを持つと、くにおくんは「オレにボールをよこせ！」と両手を伸ばして大アピール。どの道、必殺シュートが撃てるのはキミだけなんだけどね……

アメリカ人はみんなデカイ！

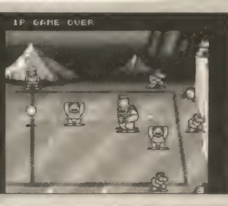


最終戦のアメリカステージは全員デカキャラなので威圧感満点。この国には未来永劫かなわない……そんな当時の世相を見事に反映した内容となっている（？）

ナゾのストーリー展開

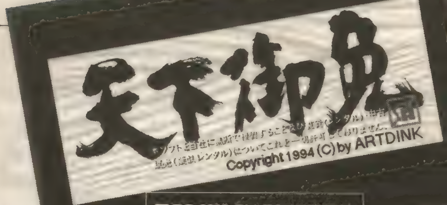

初戦は単なるライバル校とのケンカマッチなのに、次からいきなり海外遠征がスタート。今となっては笑い話だが、当時はこの演出にいたく感動したものだ

屈辱の敗戦シーン



試合に負けると相手チームに腹を抱えて笑われてしまう。「ガハハハハ……」というかにも下品なボイスも流れるので、怒りの炎にますます火油が注がれる

※2：本作品は制限時間内に相手チームを全滅させないと、たとえこちらの人数が多い状態でもゲームオーバーとなってしまうのだ。



■PC-9800、FM TOWNSほか
■アートディンク
■歴史シミュレーション
■1994年4月
（ウィンドウズ版1999年12月）

今もゲームファンによって回顧される20世紀のPCゲームたち。そこにはさまざまなジャンルへの挑戦があり、栄光があり、挫折があり、惰性があり、狂騒があった。ここはそんなPCゲームを紹介しつつ、ゲーム文化の栄枯盛衰についてちょっと考えてみるページです（建前）

PCゲーム考古学会

【第31回】ブランドイメージの栄枯盛衰 ―『天下御免』―

text by **大澤良貴**

とにかく1990年に『A列車で行こうⅢ』を発売して以来、1990年代前半までのPCゲーム界隈におけるアートディンクのブランドイメージの高さといったらなかった。人工衛星都市を東京第24区として育てていくシムシティ系シミュレーションゲーム『トキオ』。自分がひとりのプロゴルファーとしてテスト生から世界にまたがるプロゴルファーになっていくまでを描いた人生シミュレーション、『ビッグオナー』。いずれにしろ『A列車で行こうⅢ』も『トキオ』も当時としては超絶的なまでに美しいクォータービューの画面を誇っていたし、『A列車で行こうⅢ』の詳細な収益管理や街の造成、『トキオ』の住民一人ひとりに電話を掛けられるなど、異様な凝り性を見せてくれていた。また、『ビッグオナー』も人生ゲームとしてだけでなく、3Dのゴルフゲームとして十分遊べた。

とにかく、当時のアートディンクは、買っとけばとりあえず間違いない、という強力な信頼感をユーザーが持てるソフトハウスであったのである。

江戸の商人は面白いぞ！

この『天下御免』はそんなアートディンクの絶頂期とも言える時代に発売されたゲームであり、その内容も「アートディンク、またやってくれたか！」というものであった。なんと舞台となるのは江戸時代元禄期。何しろ当時はRPGもシミュレーションもファンタジー全盛だった時代だが、そんな中であえて日本の江戸時代。しかも戦国時代や幕末などのようにゲームにも、大河ドラマにさえもなりにくい時代である（※1）。

プレイヤーは江戸に居を構える商人だ。商人といっても小売商ではなく、薬問屋、酒問屋、小間物問屋などといった各種の卸売業者の中からひとつを選んで元禄商人道を歩んでいくのである。小売商ではなく卸売問屋だという目の付けどころはさすがアートディンクといったところ。プレイヤーは、いわゆる「廻船問屋」として船を持って、全国から江戸に産物を輸送するのである。江戸時代、廻船問屋たちは大名をも凌駕する財力を持っていたが、竜骨構造を持っていない単なる木製の箱のような構造の廻船は非常に壊れやすく航海中にしばしば沈没しては、商人たちを破産させるというリスクの大きいものであった。ゲーム的にはそんなリスクはむしろ楽しみといったところだろう。

ところが、これをどう評価していいのか迷うが、実はあまりこのゲームの廻船は沈没しない。ゲームの中心となるのは、幕府の役人たちに賄賂を出して、目をつけられないようにしたり、全国各地の江戸留守居役に賄賂を渡して寄港

（※1）**大河ドラマにさえもなりにくい～**　実は1971～72年にNHKで「天下御免」という田沼時代を舞台とした連続ドラマが放映されており、江戸時代のごみ問題などをとり上げつつ、当時の公害や社会問題全般を風刺していた。政治的圧力にも屈せず放送され続けたという逸話もあり、現在ならばこういう気骨あるドラマは制作されにくいことは間違いない。

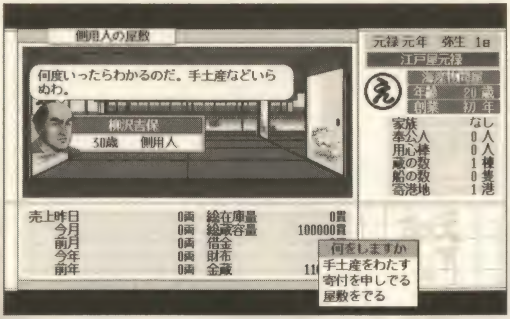
許可をもらうことだったりするのだ。確かに各地の産物を当時の商業の中心であった堺経由ではなく、産地直送で江戸に持ち帰れば多大な利益を生むことができる。そのために、ひたすら毎日幕府や各地の大名の江戸屋敷を菓子折りに小判を詰めて日参するのがゲームの中心となってしまうのである。

「ぐふふ、お主も悪よのう」、「いえいえ、お代官様ほどでも……」といった時代劇のノリを再現したかったのだろうが、正直、なんだかんだ言って毎日小判入り菓子折りを持って行けば、寄港許可はもらえるのでゲームとしての攻略はさほど難しくない。

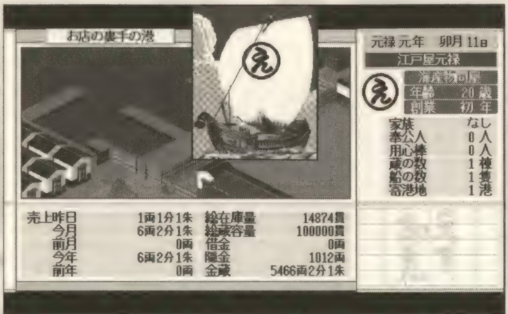
また江戸情緒を味わうために吉原に行ったり歌舞伎見物をしたりできるが、正直、あまり面白くない。蔵に入る泥棒や、ライバル商人から派遣される暗殺者対策に用心棒を雇ったりもするが、これも滅多に起きるイベントではないのであまり緊張感はないのである。

言ってしまうと、テーマそのものは面白いし、いろいろ凝っている部分も多いのだが、総じて「パッと見では面白そうだが、実は底が浅い」というゲームの典型だったりするのである。

どうもこの辺りからアートディンクのゲームは「グラフィックは綺麗だし、テーマも面白いんだけど底が浅いよね」というイメージが、インターネットもなかった時代だが、なんとなく定着していったように思える。



とにかく幕府の役人や重臣たちに賄賂を贈りまくるゲームだ。最初は楽しいが、そのうち飽きる



本当は元禄期の廻船問屋たちは、もっと冒険的でリスクの多い商売なので、そっち方面のゲーム性をだな

雑誌とメーカーの事情

実際のところ、1993年に発売され、一般ユーザーへのハードディスクの普及を一気に進めたと言われる『ルナティック・ドーン』からしてそのような傾向はあった。逆に言ってしまうと、この時代になってしまうとPCゲーム業界自体が衰退しきっており、ユーザーにとっても雑誌にとっても頼りになる大手メーカーがアートディンクと光栄と日本ファルコムぐらいしかなくなってしまっていたという事情があった。

そのせいで、雑誌側もそれらのメーカーの作品を必要以上に付録を付けるなどしてプッシュしまくらなければならない時代が1995年頃以降続くことになる。言ってしまうと1995年以降はもはやPCゲーム雑誌は青息吐息で、なんとかネタを探しているという状況であった、そして2000年以降のインターネットの急速な普及がトドメを刺してしまったと言えるだろう。

と書いたところで古巣の「ログイン」の休刊のお知らせが入った（※2）。正直、「まだやっていたの？」と逆に驚いてしまった。

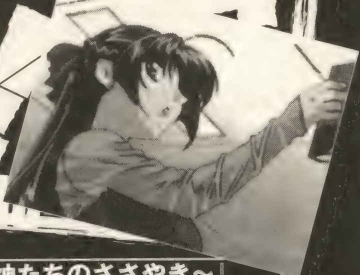
大澤良貴：昨年末、晴れて再びフリーという名の無職に！　なので、もうちょい「GAMESIDE」に要らぬ力を入れさせてもらいたいなと思っていたりして。

（※2）「ログイン」休刊のお知らせ〜　5月下旬からウェブマガジンとしてリニューアルするそうで。なんつうか、悲喜交々ですな。

幻のゲームを追え!

missing in development

隊長◎天野譲二（TOKYO-MEGAFORCE）



第13回◎骨までしゃぶって。『かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～』

ゲームに限らず、商品にとって題名というのは実に大切なもので、中身を容易に想像できるストレートなものほど良いというのが定説だが、そういう意味では『かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～』はセガサターンの発売カレンダーで異彩を放っていた。何せ題名を見ただけでは、何のゲームかさっぱり想像がつかないからだ。今回はそんな彼女の流転の人生をご報告しよう。

アニメーション重視のシミュレーションゲーム

ビングといえば、筆者からすると『スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ』や『スプラッターハウス』などをFM TOWNSに移植したメーカーとして印象が強いのだが、コンシューマでも『ナイトストライカー』などの移植作品がヒットし（※）、その後『はるかぜ戦隊Vフォース』などのオリジナルタイトルを展開させている。本作はそんな時期にビングがセガサターン向けに発表したタイトルである。

21世紀、大爆発後の東京湾に人工島「第24区」（かもめ島）が作られ、そこに新警察「アップル」の警視長・松崎真奈美が理事長を務める特別養成機関・聖白薔薇学園が新設される。ゲームは全4話構成となり、最初の3話の主人公は里見（大等部在籍かつ新警視庁巡査・20歳）・美由紀（高等部・17歳）・理菜（中等部・14歳、メカフェチ）の三姉妹となる（あれ？『はるかぜ戦隊Vフォース』も主役は三姉妹だったような）。ヒロインたちは5つのパラメータを持つ新兵器「メタルジャケット」を駆使して日本侵略を狙う犯罪組織「ブラックオクトパス」（サソリ型兵器とかが発表されていた）と戦い、ゲームは会話の進め方で複数のエンディングを迎えるとのことであった。

システムはアニメーションと戦闘（マップはひし形で構成され、地上水中空中の概念があり、ユニットによっては進入不可といった感じで、非常にオーソドックスなものになる予定だったらしい）が展開するシミュレーションということで、太正浪漫でなく、『はるかぜ戦隊Vフォース』などの同社オリジナルタイトルと同様、異様に気合の入ったアニメーション部分を堪能できればそれで良し、という作品だったのではないだろうか。本作は97年春に発表され、一部宣材なども作成されていたが、結局続報はなく、セガサターンとともに姿を消した。

（※）**『ナイトストライカー』などの移植作品をヒットさせて**　特にタイトーのシューティング『メタルブラック』の移植（セガサターン）は神ゲーとして評価が[illegible]だ熱烈なファンが多い


g. かもめ大作戦～女神たちのささやき～

●発売日未定 ●価格未定 ●ビング ●AVG+SLG ●開発状況20%

SFちっく美少女メカバトル!!

アニメーションぎっしりの美少女SLGがSSに登場。主人公は聖・白薔薇学園という新警視庁の養成機関に通っている美人3姉妹。彼女たちは、日本侵略を狙う謎の組織「ブラックオクトパス」に対し、ロボット兵器でバトルを繰り広げる。物語は全4章で構成。最初の3章では3姉妹がそれぞれ主人公として登場し、アニメーションと戦闘ステージが展開する。戦闘ステージの各ユニットのマップ移動、配置はひし形のマスで表現。地形も地上・水中・空中が存在し、ユニットの種類によってはそれぞれの地形に進入不可能なモノもある。

長女・里見
大学2年生で20歳。新警視庁のエージェント。学生と仕事を両立する才女。

次女・美由紀
高等部2年生で17歳。新警視庁の[illegible]。姉の里見とはライバル関係。

三女・理菜
中等部2年生で14歳。新警視庁の初級候補生。メカをこよなく愛する少女。

▶舞台は謎の大爆発地にできた、新東京24区のカモメ島だ。

◀学園内の図書館で本を探す里見。お目当ての本は何…？

▲聖・白薔薇学園の理事長、松崎真奈美。彼女は新警視庁の官僚でもある。

▼これが彼女たちの操るマシン、「メタルジャケット」なのだ。

▲マシン本体は耐久値、装甲など5種のパラメータを持っている。

バッチリ買いま情報チェック	
シミュレート度	★★★★
シナリオ度	★★★★
戦闘度	★★★
バッチリ楽しめるSLGだ。	

写真は「電撃SEGA EX」1997年5月号より

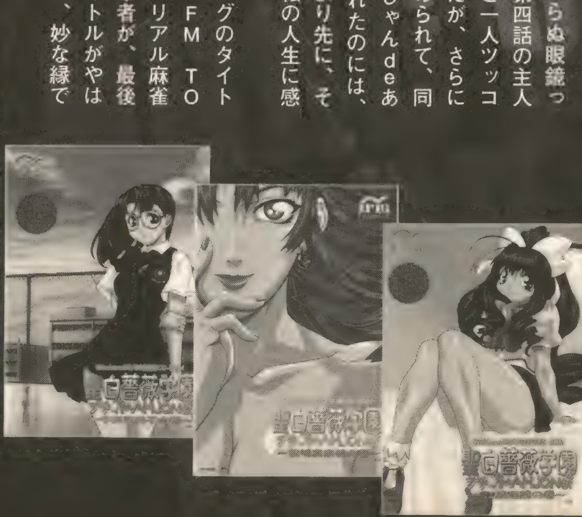
ヒロインたちは脱衣麻雀に身売り

……というのがいつものパターンなのだが、発表当時に開発度20%？ とのことで、おそらくアニメーションや静止画部分が一部制作されていたのか、「宇宙のステルヴィア」「ドラゴノーツ─ザ・レゾナンス─」などでキャラクターデザインを担当したうのまこと（宇野真）によるヒロインたちが登場する『聖白薔薇学園プチ☆MAHJONG』というWindows用18禁脱衣麻雀ゲームが、2000年にiris（アイリス）というブランドから発売される。学園名がそのまんまやん。販売方法は『松崎真奈美の巻』『江波理菜の巻』『中川亜希子の巻』（同名の声優にあらず）という、1キャラクターごとの販売となり、思わぬ理事長との再会に泣いたり、三姉妹の名字は江波と知ったり（そもそもあんたは中学生だろ）、見知らぬ眼鏡っ子ヒロインはよもや第四話の主人公では……！ などと一人ツッコミを入れたりしていたが、さらにこれらが1本にまとめられて、同年暮れにPS『まーじゃんdeあそぼ』として発売されたのには、その商魂に脱帽するより先に、そのヒロインたちの流転の人生に感じ入ったものである。

考えてみれば、ビングのタイトルで一番遊んだのが、FM TOWNS版の『スーパーリアル麻雀PⅡ&PⅢ』だった筆者が、最後に接したビングのタイトルがやはり麻雀ゲームというは、妙な縁であった。



当然裸はなくなっている『まーじゃん de あそぼ』

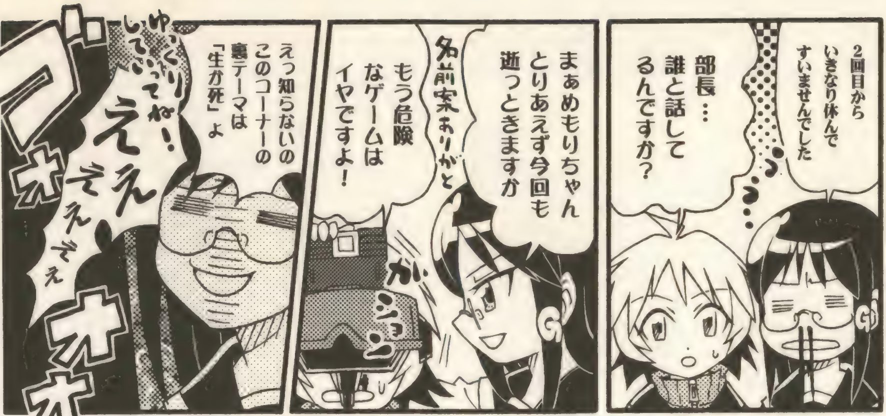

『聖白薔薇学園プチ☆MAHJONG』。長女と次女もちょこっと出ます。『かもめ』が発売されれば、しーぽん並の人気キャラになった？

かもめ大作戦
～女神たちのささやき～

DATA

ハード：セガサターン
メーカー：ビング
ジャンル：アドベンチャー＋シミュレーション
発売予定日：未定
予定価格：未定

★いきなり やすんで きかくだおれに なるところでした そんな だい2かい おたのしみ ください



妄想エンジンDUO でゅお

研究 NO.02『超人ウルトラベースボール』

作：波多野ユウスケ





-INFORMATION-

彼女たちは
ゲーム上で表現
されてない部分を
日夜「妄想」で
補完し、
色んな意味で
ハァハァする
妄想ゲーム研究会
なのである
というか変態
なのである



今回は超おバカな
必殺技がウリの
名作野球ゲーム
ファミコンの
『超人ウルトラ
ベースボール』



★むかしは けっこう むちゃくちゃな ネーミングでも そのまんまとおった いいじだい でしたね



★いつか べつなきしゅに いしょくされることを ゆめみて いまは ファミコンばんの カオスを たのしもう



※次回は「妄想エンジン コアグラフィックス」をお届けします

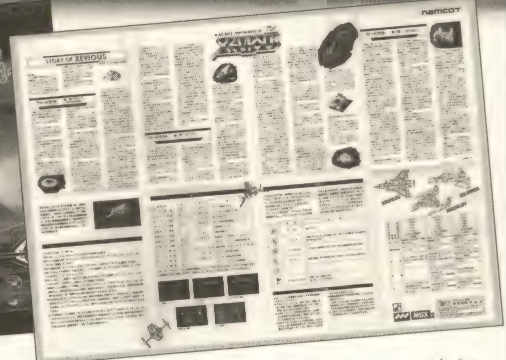
取説図書館（とりせつとしょかん）

第19回　Manual Maniax

当館の司書　箭本進一
資料提供　罰帝

ゲームは「楽しむ」メディアである。取扱説明書にもユーザーが「楽しめる」ためにさまざまな趣向や工夫、そして遊び心が込められてきた。当館ではゲーム史に残る名書をご紹介しよう。





MSX

ゼビウス～ファードラウト伝説～

●ナムコ
●シューティング

かつては作り手も受け手も飢えていた。そんな飢餓の時代を今に伝える取説を紹介しよう。

ゲームとストーリーが不可分になったのは『ゼビウス』からと言ってもいいだろう。

現在でこそ、優れた設定のゲームストーリーは設定本という形でフォローされるが、当時ゲームストーリーを発表する場は極めて限られていた。逆に言えば、発表する場が極めて限られていたにもかかわらず、あれだけ詳細なゲームストーリーを作ったからこそ『ゼビウス』はエポックたり得たのだ。

そんな時代の空気を伝えてくれるのが、『ゼビウス～ファードラウト伝説～』の取説。東京の罰帝さんからご提供いただいたMSX2版をご紹介しよう。

『ファードラウト伝説』の取説は、いわゆる本の形態ではなく、一枚の大きなポスターとなっている。表面には神秘的なイラストと、ソル・バルウとソルグラード、ジオダレイの三機の戦闘機が合体した形態の三面図。圧巻は裏面で、ゲームの操作説明だけでなく、『ゼビウス』のストーリー小説「ファードラウト・サーガ」の三部作の解説に、ソル・バルウとソルグラード、ジオダレイのスペック表までが掲載されている。「詰め込んだ」という表現こそがふさわしい、この情報密度の高さは、ストーリーを発表する場が限られていたことこそが理由だろう。作り手としては、せっかくの設定なのだから、日の目の当たる場所に出したい。受け手は、一文字でも多くの情報が欲しい。作り手と受け手、双方の飢えのようなものが、『ファードラウト伝説』の取説からは伝わってくるのである。ゲームに関する情報が湯水のように溢れかえる、現在の日本ゲーム界からは考えられない取説だ。

おたより募集中！

当館では皆様からの推薦図書として、お薦めの取説やゲームに同梱されている資料集などの情報を募集しております。「取説図書館」係までお送りください。お待ちしております！

血しぶきとか小2とか、そろそろ編集部も心配になってきた地獄先生第8回!!



登場人物

地獄先生 被害者。

地獄子ちゃん(仮) 胸でかい。小2。

ケイン 独語癖あり。

残リク(残酷ゲーム・リクエスト)感謝!

次回のマンガは残リクからアレしちゃうぞ!



メールでの残リクは→ gameside@microgroup.co.jp マデ。



登場人物紹介

根腐軸盆(ねぐされ じくぼん) 今回は特別編だね。

ハーポ(ハロルド・ポロ美) 特別編でも助手。

ヤマモト(山本編集長) タイトルを打つたび、心が痛む。



ナガト（編集長門）
いちおうナンバー2。

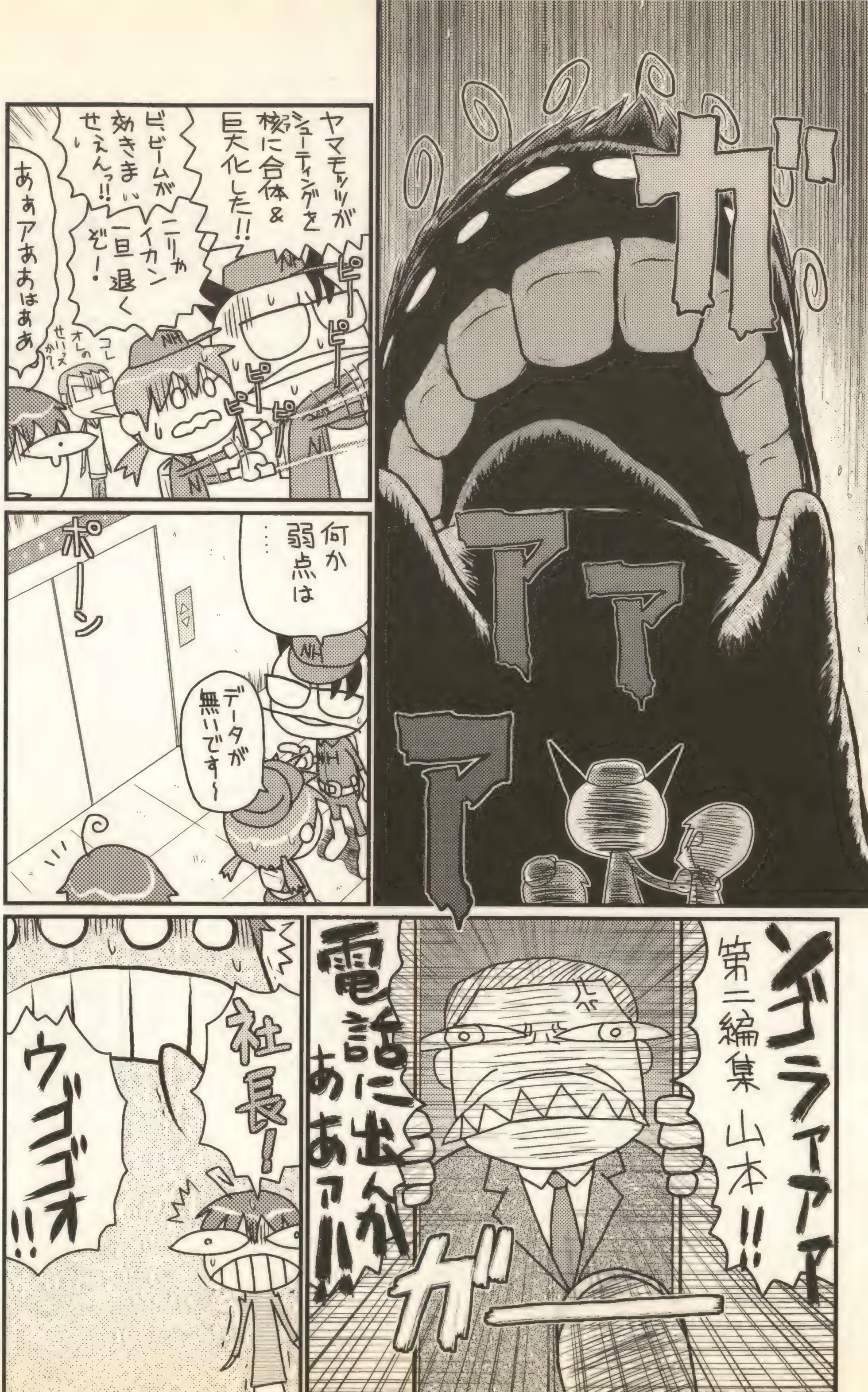
コタベ（編集小田部）
増刊デスク。ROCK依存症。


ちなみにヤマモッツにとりつかれた編集部は……
何だかんだでグダグダと出版のスケジュールを狂わせマンガ家を泣かせるヘルっぽい場に成り果てるそうな……
ホロリ
果ててます！ここ…
手遅れ気味です!!
テリ
ブル
スミマセン
ピー
ピー
レーダーがまた反応を！複数です!!
やはりか！
ヤマモッツを一匹見たら付近に五万匹はひそんでいるというからな!!
タタッ!!?
ハーポくん、キャプチャー！ガンの出力を最大に設定したまえ!!
ポイッ
ピピピ
クルクル
♪
ん？
…何？
ギン
そこだっ!!
ピー
ギャーッ!!
グバッ
バッ
カサ
ドドドドオ
ピピピピピ
ガー
オハヨーゴザイマース
ピュン
ピュン
ボーン
キャッ!!
ゴオオオ
何コレ!?
編集長!!?
精神ダメージ
ダダッ
3000
I-PESTO

ミドリ（デザイナー高橋）
永遠の14歳。

セキド（編集関戸）
下っパ編集。ハーポラブ。




オ゛
アアア
ヤマモッツがシューティングを核に合体&巨大化した!!
ピーピーピーピピピ
ニーリかイカン 一旦退くぞ!
ビ、ビームが効きまいせえんっ!!
コレ オレのセリッスか?
ああアああはああ
何か弱点は……
データが無いです〜
ポーン
ゾゴラァァァ
第二編集 山本!!
電話に出んかああアーッ!!
ガー
社長!
ウゴゴオ!!



★ついに単行本発売決定!!　詳しくはP144をチェック!!★

【登場人物】

久松ゆのみ●このマンガの作者&主人公。シミュレーションRPG大好き妙齢ゲーマー。

担当長門●たまにスカイプで打ち合わせしながらなんか食ってる。

エトナ●おいおい『ディスガイア』で一番かわいいのに何で陰なんだよ！ ちゃんと描けよ！

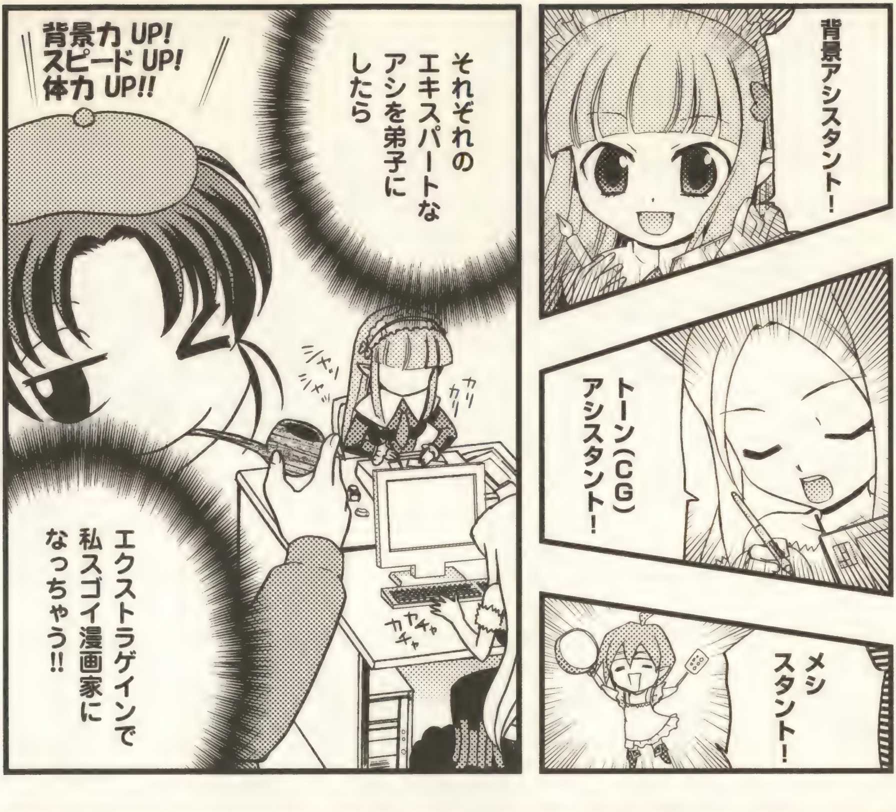


(※1)**オウガ系** 『オウガ』とは一般に『伝説のオウガバトル』シリーズを指すが、ここでは同シリーズの大ヒット作『タクティクスオウガ』のこと。３Ｄ視点タイプのシミュレーションＲＰＧの代表格。

(※2)**『ディスガイア2』** 『魔界戦記ディスガイア２』。2006年、プレイステーション２。ちなみに『PORTABLE』は『２』ではなく『１』の移植作。



『2』は他社の仕事でプレイしてたんですけどね
いやぁ～ハマリまくっちゃって仕事終わった後もバカみたいにやり込んじゃって
このゲームは二周三周当たり前なんですよね(笑)
キャラやお話も魅力的なんですがなんと言っても…
「エクストラゲイン」というシステムが中毒性があって面白すぎます
HP UP! ATK UP! DEF UP!
弟子を作ることで弟子の能力に応じ師匠のパラメータにボーナスがついたり
弟子の魔法を覚えたりします
死ねぃ！
ちゅどーん
その気になれば炎・水・風・星の4属性と回復系すべて覚えるので
「魔法エキスパートの戦士系ユニット」なども量産可能なのだ
おかげで魔法をコンプしないと気が済まなくてひとりのキャラに弟子をすごい数作っちゃって育成が大変☆
それが楽しいんですけどね
弟子が多いほうが有利だからつい育成に夢中で話が進まないのです
もしこの関係が漫画家の世界に応用できたら…
弟子か…
ザザッ



おたより募集 ファンレター&コメント大募集！　面白いハガキは作中での掲載も！　ふるってご応募ください。
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル（株）マイクロマガジン社　ゲームサイド編集部「25歳以上」係まで



そんなの無理だから！

（※3）『ディスガイア』の3話～　『ディスガイア』の主人公、魔王の息子ラハールが、部下のプリニーたちの給料を自前で払うのが嫌で、財宝を奪いに行くというストーリー。

■『ディスガイア』大好き！　妙にラハールの腹のあたりの描写に趣味性を感じさせる久松ゆのみ先生に生暖かいお便りを！
■いつになったらアシスタントを雇えるのか？　いつかそんな日が来ますように、今後ともこのマンガを応援よろしくお願いします！



GAME RESISTANCE

ゲーム・レジスタンス

MISSION #35

RAIDEN FIGHTERS ACES編

Text= 原田勝彦

もう何をしてもつまらない。シューティングすら眠くてたまらない。もはや情熱も失せた。このままきっと入滅してしまうのだろう……そんな消えかけた透明な魂に『RFA』でドス黒い血を流し込め！

"OPERATION HELL DIVE" FROM HELL

海の魚は腹から、川の魚は背から……なんだっけ？ さばくときに包丁を入れる順序だっけ？ しかしなんだねぇ、元がPS1のゲームなんだから、素直にゲームアーカイブスで出しときゃPSPでもPS3でも遊べてよかったのにねー、とか思った。何の話だ。

さて、今日も今日とてXbox360の話でもするか。360しかやってねえから、それしか話題がねーんだよ。床屋で「最近の景気はどうですか」なんて話を振られても、「とりあえず『ライデンファイターズエイシズ』はもうちょい売れてほしいですね」とか答えそうになって困る。

そうそうそうだった、ついに出たんだよ『ライデンファイターズエイシズ』がよ！ いえーい。

何が「ついに」なのかわからない諸君のために説明しよう。かつてセイブ開発はアーケードで『ライデンファイターズ』『2』『JET』というシューティングを発売し、これがエクセレントにアッパーで殺しに来たぜ！ アイラブユー！ って感じの素晴らしいゲームだったのだが、その後どうしたものかセイブ開発は一般向けゲームからは撤退して脱衣麻雀などを作っていた。なんたるちあ。

しかし『ライデンファイターズ』シリーズがウルトラナイスなゲームであることは事実だったので、よその会社が「ならばサターンだ」と移植版の発売を告知。我々は待った。待った。待ちくたびれた……そして気がつけばサターンは滅び、発売スケジュールからも名前が消えてしまった。

しかし『ライデンファイターズ』シリーズがアルティメットファンクなゲームであることは揺るぎない事実だったので、また別の会社が「ならばXboxだ」と移植版の発売を告知。我々は今度こそと待った……そして気がついたらオイふざけんな2回も発売中止にするんじゃねえよファーック！ という事態に陥ったのだった。

それがついに！　十数年も待ちに待って、ようやく360で大復活！　フツーこのまま歴史の闇に消えるだろ、ってところでまさかの発売！　まさに地獄からよみがえったシューティング。聖飢魔Ⅱどころの話じゃないぜ。それもこれも『ライデンファイターズ』シリーズが……すまん、ちょっと目の周りに汗が……。

ライデンやめますか それとも人間やめますか

『ライデンファイターズ』は素晴らしいゲームだから復活したのであり、つまり復活したから素晴らしいゲームであることは明白であり、すなわちYOUたちは買うしかない。ということで証明終了。

……これで話を終わらせてもいいんだが、世の中には復活したのに素晴らしくなかったゲームがあったりなかったりするので、もう少し説明せねばなるまいよ。

これは俺の個人的な考え方だが、シューティングはアルコールや覚醒剤のようなものだと思う。新しいとか古いとか、そういう問題じゃなくて、効き目のよいドラッグが偉いに決まっている。そして本作は極めて高純度の、ほかに代わりになるものがないアッパー系シューティングの傑作だ。

シューティングには何より原始的快楽が必要だ。まず破壊。お前の柔らかな機械の身体を、このそそり立つ太くて硬いレーザーで何度も何度も貫き通してやるぜ！　ってな感じで、ショットの撃ち込み感や敵のぶっ壊れ感が秀逸。次に爆発。初代『雷電』の頃からそうだが、セイブの爆弾はずしりと重い。胃に来る重量感だ。

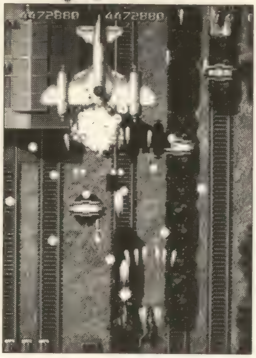
さらに殺意ある弾丸。これ大事。昨今の弾幕シューティングは弾の数と密度が増加しすぎて、弾を避けているというよりは動く壁の中をさまよっているような心境になってくるが、『ライデンファイターズ』は違う。戦車の砲台がぐるりとこちらを向いて「貴様を殺す」とばかりに憎しみを装填し、小便をちびらすような高速弾を放ってくる。世界を変えるのに革命なんかいらない、一発の銃弾さえあればいいんだとうそぶくスナイパーのごとく、奴らは狙いを定めて俺を殺しに来る。だから……殺される前に殺さなきゃいけないんだ！　たとえこの手が血と火薬で黒く染まろうとも（ポエム）。

オマケに勲章。アホみたいにバラバラ降ってきやがる。これがまたうまい具合に育ててやると10万点にもなるってんだから、まるで誰かがビルの屋上から万札をバラまいてるかのような狂乱に叩き込まれる。金だー！　それは俺のだテメエらどきやがれェーッ！

……とまあ、この通り冷静さを失ってしまうほど素晴らしいイカれ系シューティングなわけだよ。

だけどひとつ問題がある。行き過ぎた飲酒がいずれアルコール依存症に移行していくように、このゲームを摂取しすぎるとアタマがおかしくなってくるんだ……。

自分の腕前を自覚し、できる範囲でゲームを楽しめばそれでいいのだが、なかなかそうもいかない。付属の攻略DVDやネットで出回る攻略情報に踊らされ、ついステージ1から10万点勲章を出すパターンを真似したり、ボスが自爆するギリギリまでカスリボーナスを獲ろうとして、でも腕がないからすぐ死んで「このゲームはあまりにもあんまりだ」と打ちのめされる。それは本末転倒だろう。だけどオンラインランキング、リプレイダウンロード、実績システムなどがそれを後押ししているような側面もあり……ひょっとすると360とシューティングの組み合わせは、あまりにも相性がよすぎて人を滅ぼしかねないのかもな。



アッパーすぎて強迫的なBGMもよい。止まった心臓も10tトラックのディーゼルエンジンみたいに動き出すぜ！

スイカに塩を ゲームに本を

ゲーム関連ブックレビュー

文＝卯月 鮎

格ゲー的な読みで 面白さが増すファンタジー!?

芥川賞、直木賞ばかりが賞じゃない！ 毎年8月に受賞作が発表され、冬に出版される日本ファンタジーノベル大賞は、私が競馬のジャパンカップよりも心待ちにしている新人賞系の文学賞だ（いや、いい勝負かも）。純粋な剣と魔法の世界ではなく、ひと癖あるファンタジー小説が並ぶ。

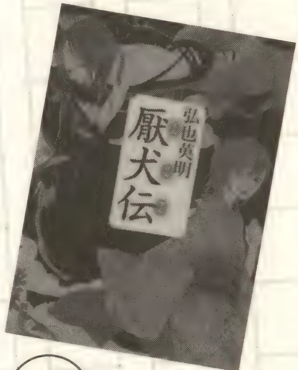
昨年度の大賞に選ばれたのは、弘也英明の「厭犬伝」。一見すると耽美な雰囲気の和風ファンタジーだが、実は格闘ゲームがモチーフになっている！ 過去にゲームっぽい小説が選ばれた例はほとんどないので、今回はビックリ。本好きよりも、格ゲーファンのほうが面白く読めるファンタジー。これは斬新だ。

――人間の死骸から生える植物「汚木（よごれぎ）」を彫って仏にし、戦わせる「合（あわせ）」が盛んな異世界「東国」。幼い日に母を殺された青年・厭太郎（やたろう）は、復讐をする気力もなく、遊びの合（あわせ）にばかり熱中していた。ある日、山野の見回り中に誤って仏師の犬暁を死なせてしまった厭太郎。こっそり犬暁の仏を持ち帰るが、その娘・犬千代から果たし状を突きつけられる。決闘の形式は合（あわせ）。負けたほうが断命される……。

実はこの合（あわせ）がまさしく格闘ゲーム。金を払って玉石を買い、仏の口にあてがうと、仏が緑色の光に包まれて動き出す。いろんなタイプの仏がいたり、山で捕まえてきた獣や虫をオプション的に投入したり、仏と心を通じ合わせることで必殺技を繰り出したり……。ゲーマーならピンとくる描写も多いはず。強者が集まる「合仏堂（あわせどう）」は場末のゲーセン、そんなイメージだ。

決闘相手の犬千代は、2体の仏が合体した両面鬼（うらおもて）を操る。格ゲー的に表現すると、4本の曲刀を武器に目まぐるしくコンボ技を繰り出すスピードタイプの仏だ。対する厭太郎の仏・力士は腐ったような表面、ぎたぎたの長髪と異様な外見。鈍重なパワータイプだが、大技「髪絞め」は一撃必殺の威力を秘める。はたしてどちらが勝つのか？

作者は90年代、ゲーセンによく通っていたそうだ。あの頃は『バーチャファイター』や、『サムライスピリッツ』、『バーチャロン』など、対戦格闘が一世を風靡していた。ゲームが当たり前のように青春の1ページを飾る時代。今後どんどんゲーム的な風景が小説に登場してくるのではないか。そんな予感がする一冊だ。



第11回

厭犬伝

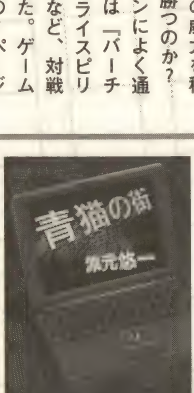
著：弘也英明

（07年／新潮社／1260円）

仕事には無気力だが仏を戦わせる合だけは好きな美青年・厭太郎。ひょんなことから仏師を死に至らしめ、その仏「力士」を手に入れた厭太郎はあだ討ちを挑まれる。

ゲームに関連した もうひとつの受賞作

日本ファンタジーノベル大賞は、89年に始まったファンタジー作家の登竜門。過去に酒見賢一や鈴木光司、池上永一らが大賞を受賞している。最近では、畠中恵の「しゃばけ」が優秀賞を取り、それをきっかけに大ヒット。森見登美彦も「太陽の塔」で大賞を受賞してデビューした。この賞とゲームとの縁はあまりないが、「CLANNAD」や「planetarian ちいさなほしのゆめ」にかかわったシナリオライター・涼元悠一が「青猫の街」で、98年の優秀賞を受賞している。「青猫の街」は、SEの青年が、古いPCを残して失踪した友人をネットを介して探す、どこかノスタルジックな青春SFミステリー。部屋にぽつんと置かれたPC-9801VMや草の根BBSの描写など、読んでいてかなり懐かしい。当時としては珍しい横書きの作品。意欲作が多いこの賞らしい。



涼元悠一「青猫の街」（新潮社）。小説の舞台はWin95発売直後の96年。PC関連の思い出が走馬灯のようによみがえるなあと

卯月 鮎（うづき・あゆ） フリーでゲームレビュアーや書評家として活動中。著書に中学生に無理矢理ファミコンをやらせた『はじめてのファミコン なつかしゲーム子ども実験室』がある。

大芸度コール&レスポンス

■今号の表紙右上のマークは大阪万博のマークにソックリに見えるのは、私が大阪人だからなのだろうか？（大阪府／コチョコチョ忍者）

小：確かに似てますけど、それは大阪人やからというよりコチョコチョ忍者さんの年齢が……？ **関**：いーや！ 年齢は関係ない！ 大阪人にとって阪神と万博は永遠だ！「ばんぱく〜ばんざい。



今月の扉イラスト★東京都／志のん

⬆「えっ、これ男の子の装備品なんですか〜？」と、お祭り気分なファ美たち……P139へ続く!?

鯉ものぼるくらいにあっぷあっぷです

山本：だ、ダメだ……忙しすぎる……。

小田部：ぞ……増刊を作らなければ……。

長門：こりゃ連休は休めそうにないな……。

関戸：GWってガンバルウイークの略でしたっけ……？

みどり：あンれま！ 編集部全員のHPが1ケタじゃないの〜。しっかりしてちょ!!

関：……あ、マムルが呼んでる〜。

長：は、早くこの仕事を終わらせて、12人の妹のもとに帰らないと……。

み：ウワー!! みんなマクー空間から帰ってきてよ〜。あっ、ほらー編集長も大丈夫？ 編集長なんだから威厳を見せなさいよ！

山：Don't任せて！ 大丈夫!!

み：使い方思いっきり間違ってる〜!! ともかくハガキいっぱいきちょるから、紹介している間にみんな正気に戻ってね！

サクラ色のハガキたっくさんきました！

発売日から一週間ぐらいしてから買いに行ったらどこの本屋にも置いていない！『サクラ大戦』パワー恐るべし!!（北海道／STH）

『**サ**クラ大戦』の表紙は華々しくて、今までで一番買い辛かったです（笑）。そんじゃそこらのギャルゲーではないということがよくわかった巻頭特集でした。（奈良県／霜月緑郎）

田中公平さんのゲームの方面からのインタビューで新鮮。表紙すばらしいです。ピンクと水色が春しています。さすがは14歳。（東京都／カツオ）

み：わーいありがとう☆ 表紙印刷に誌上初の特色蛍光ピンクを使ってみて、ちゃんと発色されるか正直ドッキドキだったんだけど、きれいに印刷されているようでよかった〜。

関：山積みだったお店が、数日後にはなくなっていたなんて嬉しい報告も聞きましたよ。

長：表紙に関しては反響がすごかったね。善悪ともに。おかげで初めて手にとったという方も多かったみたいで。北郷元編集長も表紙買いしたとか言ってて、嬉しかったな。

関：OBに毎号買わせてたんですか。

み：けどこんな意見もきちょるわよー。

『**サ**クラ』特集はもう少しボリュームが欲しかった。（東京都／須田泰治）

長：俺もいろいろやりたかったです。最低限『ミステリアス巴里』の攻略がなくてどうする。しかし、しかしページが……とほほ。

小：特集の配分はほんと気をつかいますね。

理想郷の住人たち



山本：本誌編集長で「恐ろしい子」と呼ばれ続ける男。『シレン』でお気に入りの巻物は「大部屋の巻物」。『パロディウスだ！』のお菓子ステージで画面いっぱいの飴玉をボムで一掃する感覚に似てるよね。



長門：本誌編集部員で80年代後半〜90年代前半の香りがする男。『シレン』でお気に入りの壺は「背中の壺」。センスに脱帽。チュンソフトってすごいよね。

■そうそう、17歳の姉ちゃんゲーマーに、本誌の事を教えときましたよ。「エスト」や「サ・ガ」が大好きな可愛い姉ちゃんなんで、もし来たらお願いします。（千葉県／コペペレコナ）
長：三次元に目を向けるきっかけになるかな……。
関：メディアク「エスト」の「式神の城」やタイトーの「サーガイア」について手取り足取り。
み：一部の編集部員が「僕のところにお嫁に来て!!」と勘違いしそう……に、にげて〜！ 17歳の姉ちゃんゲーマーちゃん!!

関：今号の特集配分のご意見、ヨロシクです。

次回もサンソフト特集！ サンソフトの大ファンなんで嬉しいです！ できれば心の名作『アトランチスの謎』についても触れてほしいです。
（大阪府／抜忍火綱）

長：やるんなら『スーパーアラビアン』が先だろうな。でもこの辺は、当時の関係者スタッフがつかまらないんだ。
関：『アトランチスの謎』の謎っぷりは、当時の僕にはつらかった〜。

久しぶりに『トモちゃん』を遊びましたよ。でもいまだにクリアできない。
（大阪府／宇宙探偵J9）

長：『ルート16ターボ』もクリアできずじまいだったな。
山：そこは、ほら、サンソフトは長く遊べるということで。また特集やりたいね。

川背さんピンナップ、エロくていい！
（東京都／コンソメ）

小：付録と近藤さんのインタビュー、どちらもすごい人気でしたね。
関：ピンナップはどこから見ても絵は一緒なのに、何かを期待していろんな角度から眺めてしまったのは僕だけじゃないはずだ！
み：「はいてない」風味だとかいう噂も!?
長：しかしながら、今回こういった意見も多数寄せられたんだよな。

「Topics」の新作記事は情報先行で中身の軽い印象が早くも今回具体化してしまった……。（静岡県／さすらいゲーマー）

山：新作記事は限られた情報で読者の期待を高める分、実際の反響は雑誌に容赦なく響くものとして、厳しく受け止めています。

読者に応えてこそのガメシデ編集部なのです

やり込みプレイのコーナーを作ってほしい。この雑誌はライトユーザー向けとは思えないのでマニア向けに検討をお願いします。
（千葉県／樫の木のクイ）

山：ファミコンのやり込みは、支部長が挑戦していますが、僕らもやりますか？
小：『バイオ』のナイフクリアできますよ!!
関：すごいけどそれはメジャーだなぁ。
長：ここはやはり『不如帰』の阿蘇勢で10年以内に統一をだな……。
み：マイナーすぎんよ!!

質問ですが、スーパーファミコン版『ドラクエⅢ』の「すごろく場」って全部でいくつあるんですか？ 4カ所までは発見したのですが……。
（京都府／ホックをとめろ!!）

み：えっへん。ゲームの質問なら超ゲームに詳しいガメシデ編集部にまかせなさーい。ほらほら、簡単っしょ？ 教えてたげたって〜。

読者のショートレビュー

このコーナーは、読者アンケートの項目「最近遊んで面白かったゲームソフト名」と「その理由」に書かれた、読者の声を届けるコーナーです。

●**「大乱闘スマッシュブラザーズX」（Wii）**
技コマンドが単純で操作しやすい。それが楽しいし強い人にも勝てるときがある。
（埼玉県／菊地俊）

●**「ゼビウス3DG+」（PS）**
単純な内容と技コマンドがよかった。
（静岡県／申告やりなおし）

●**「ヘンリーエクスプローラーズ」（SS）**
攻撃対象がすべてモンスターなので、気兼ねなく撃ちまくれる。
（徳島県／CAD）

●**「高速バトル　カードヒーロー」（DS）**
高速バトルだけで十分に楽しい。
（富山県／みけねこ）

●**「ロマンシング・サガ」（PS2）**
キャラのレベルアップが嬉しくて、つい戦闘。攻略も一本道でなく自由度があり、ハマリ要素バツグン！
（兵庫県／りんご）

●**「鉄拳 DARK RESURRECTION」（PSP）**
携帯ゲーム機のレベルを超えている。
（埼玉県／太田隆司）

●**「ブリガンダイン 幻想大陸戦記」（PS）**
時間切れになりやすいけど、やりごたえがあって面白い。
（福島県／佐久間義弘）

●**「ソルジャーブレイド」（PCE）**
いつも同じところで死ぬ。でも止まらねえ。
（沖縄県／ぽ村）

●**「高橋名人の冒険島」（FC）**
難しかったが、最終ステージをクリアした快感が忘れられないからです。
（長崎県／サンバマスター）

●**「ゼルダの伝説　夢幻の砂時計」（DS）**
DSの3D表現を堪能できるところ。
（大阪府／持田敬志）

●**「モンスターハンターポータブル2nd」（PSP）**
武器・防具を集めるのが楽しい。
（群馬県／ヤミナベのジャンA）

理想郷の住人たち



小田部：本誌編集部員でバンドと彼女大好き男。「シレン」でお気に入りの壺は「保存の壺」です。最近部屋に物があふれて困っているので収納用に欲しいなーと。



関戸：本誌編集部員で8人兄弟の長男。「シレン」でお気に入りの壺は「合成の壺」。全部のゲーム機を合成した万能機を！ でも欲を言えば女の子を……。

山・長・小：…………。

み：ちょっ、みんなどこ向いてんのよ！

関：……とりあえず『すごろクエスト』のダイスマンは全部で6人いますよ。

み：答えになってないわよ！

『ケツイ』祝移植決定です。これを機会に360はシューティングハードとして全部移植してほしいな。（岩手県／平間哲也）

山：確かに360のシューティングは今すごいよ！『ケツイ』のほかにも『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル』、『ライデンファイターズ エイシズ』、『斑鳩』に『トリガーハートエグゼリカ』にと、これはもう2Dシューティングハードと呼ぶにふさわしい!!

小：ちょっと待ってくださいッ!!

み：わっ、日頃おとなしい小田部くんが珍しく前に出てきた～。なんか異議あり？

小：何言ってるんですか!! 360はFPSハードです！ 海外ゲームです！ 撃つべし撃つべし！『HALO』に『レインボーシックスベガス』に『コール オブ デューティー』。これが360ですよ!!

長：2Dと3Dの違いでどっちもシューティングだけどな。これも年代の違いか。

関：年代といえば、こんなハガキがきてます。

僕の家には、昔から母のファミコンがあり、幼稚園のころからレトロゲームに手を出しています。コンパイルがなくなったのは今でもショック。（茨城県／巨大要塞ダイバダスト）

山：母親のゲーム機がファミコン！ ついにゲームの世代交代もここまできたか……。

関：でも、昔のゲームをいつまでも楽しんでくれているというのは素晴らしいですね。僕もファミコンの『マリオ』に触ったのが幼稚園くらいだったなぁ。

小：ちなみに18歳の方からのおハガキです。

長：若っ!!

み：あらー。アタシと4つしか違わない～。

山・長・小・関：？？？

み：な、なによ！ 事実よ、ジ・ジ・ツ。

山：（『タイムホロウ』かな……）

最近は読んでいて面白く、ためになるところが多いと思います。新雑誌がでてもクオリティは落とさないでほしいです。（岐阜県／よりた）

山：今後は「ゲームサイド」は奇数月の3日発売で、増刊は偶数月の3日発売になるので、毎月交互にお届けすることになります。月刊化の要望も高かったし、そこは2誌を差別化しつつ展開していきたいですね。

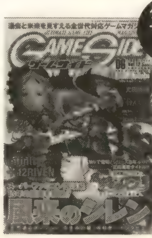
み：本誌「ゲームサイド」も増刊「LEVEL1」も、どちらもよろしくねっ☆

一同：それではまた次号お会いしましょう!!

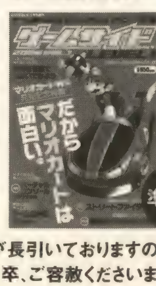
ゲームサイド＆新ゲーム誌 発売予定スケジュール

「ゲームサイド」の姉妹誌として登場した「ゲームサイドLEVEL1」は、今夏さらなる進化を遂げる!? ご期待ください！

ゲームサイド本誌



準備号



準備号 ゲームサイドLEVEL1 6.3 準備号第2弾発売予定

ゲームサイド本誌 GAME SIDE 7.3 2008.08 Vol.13

新登場 新ゲーム誌 今夏 本格始動!!

新ゲーム誌の誌名募集は、おかげさまで予想を上回る多くのご応募を頂きました。選考が長引いておりますので、発表は、ゲームサイドLEVEL 1 VOL.2（6月3日発売予定）にてさせて頂きます。何卒、ご容赦くださいませ。

大芸度コール＆レスポンス

■「ゲームサイド横丁」にライターさんたちが今一番ハマッているゲームをひとつずつ書いてほしいです。（北海道／狼） み：えーとひとまず編集部メンバーのでもよい？ 私は『世界樹の迷宮Ⅱ』（DS）!! 山：『スペースインベーダー エクストリーム』（PSP）。長：『魔界戦記ディスガイアPORTABLE』（PSP）。小：『モンハンポータブル 2nd G』（PSP）。関：『キングコング2 怒りのメガトンパンチ』（FC）。

理想郷のザレゴト



みどり：本誌デザイナー。万年中二病で永遠の14歳な女。『シレン』でお気に入りの巻物はジェノサイドの巻物。世界が滅びればいいんだわ……ドーーン!!!! ところで以前いた編プロで『シレン』の攻略本を制作してた都合で、早解きキャンペーンでもらえるマムルのぬいぐるみ（激レア）が職場に置いてあったのね。アレ持ってる人いないかな～？ と探したけどそう簡単には見つからなかったので、代わりに違うマムルをご用意しましたよ。続きはゲーサイ横丁で!!

本誌執筆陣の業界に入るキッカケを激白！

俺のライター駆けだし時代

第7回◎箭本進一

本誌スタッフのこの業界に入ったキッカケや最初のお仕事などを公開してライターを目指すみなさんに参考にしていただこうというこの企画。今回は「超クソゲー」シリーズの著者として知られる箭本さん。二足のわらじで歩いた軌跡を、振り返ってもらいました。

僕のデビューは、単行本「超クソゲー」（※）でした。前の職場がなくなり、次の仕事を決めるまでの充電期間に書いた共著本だったのですが、この本の売上はまったくの未知数でした。なんと言っても似た本が存在しない。「多分、あんまり売れないだろうけど、やり残しのないようにしよう」と誓いあったものでした。単行本の発売と前後して、就職も決まりました。新たな職場は広告会社。家電量販店が毎月送ってくる通販カタログを作るというのが仕事でした。小さな部署だったので、それこそなんでもやりました。懐かしのISDN回線で送られてくる商品データを自動分類するデータベースシステムを作るなどのインフラ回りの整備。通販カタログに使う写真の手配。IllustratorやPhotoshop、QuarkXpress（というツールがあったのです）を駆使しての広告の作成。やることは山のようにありました。当初はライター業とまったく無関係な仕事に見え、それゆえに焦りもありました。何かアイデアを思いついても、それをすぐに書けないのがもどかしくもありました。しかし、上がってきた原稿に間違いがないかチェック（校正）したり、ラフを切ったり、他人様のラフを整理したり、原稿が上がるのを待ったり……といった作業は、ライター業や編集業にもつながるものであることがわかりました。何がどう転がるかわかりません。世の中には無駄なことは一切ないのではないかと思いました。実はこの認識は、僕が書くすべての原稿の根底に流れています。世の中には無駄なことや無駄なゲームは一切ないのです。影響という力線は網の目のように絡まり合い、互いに影響を与えあっているのです。そして僕は、二重生活をする決意を固めたのです。昼間の仕事中に思いついたネタを、メモ用紙に書き留める。広告会社という職場ですから、紙はいくらでもありました。メモの切れ端をポケットにしまい、家に帰ってそれを形にする。そうしたことが繰り返されました。一日の睡眠時間は3〜4時間。最寄り駅まで自転車で通勤していたのですが、自転車をこぎながら頭がフラフラすることもしょっちゅうでした。本当にきついときは、昼休みを睡眠時間にあてました。ゲーム会社と違い、仮眠用のベッドがあるわけではないので、洋式のトイレに入り、フタを閉め、その上に腰掛けて寝ました。しかしながら、昼の会社員と夜のライター、どちらかを辞めたいとは思いませんでした。どちらも、僕には必要なものであったからです。実にいろいろなことがありました。『メタルギアソリッド3』限定版のブックレットの仕事では、急にロシアの反戦詩人の方にインタビューすることになるも概要が伝わっておらず、通訳の人を間に挟んで平身低頭しながらお話を伺いました。銃の乱射事件があった時には、新聞社から突然「ゲームで銃器を扱う訓練をすることは可能か」とか聞かれたりもしました。某誌の「ゲームオブザイヤー」を決める会議の模様がTVの深夜番組で放送されました。ラジオにも出ました。そのときのビデオもテープも恥ずかしくて再生したことはありません。すべてが目まぐるしく回り、余裕も慣れもありませんでした。おそらくはこの世に、応用というものは存在しないのです。基本を最善の形で適用すべき瞬間というのが連続しているのです。最善の形で基本を適用する、そこには意図が必要なのです。意図なくして生み出されたものは、アレになってしまいます。そうした作業の連続ではあるのでしょう（だからこそ、僕は突き抜けた意図を持つ作品をリスペクトするのです）。多分、到達点というものは存在しないのです。はてしない実務の繰り返しの中で、最善を求め続けなければならないという、終わりなき日々。それでもよいのであれば、僕は貴方を歓迎します。ようこそ、モノを書くという荒野へ。

※1998年に太田出版から発売された“クソつまらねぇゲーム”をおもしろおかしく紹介する単行本。

読者とゲーム語り!!「大芸魔コール&レスポンス」

■どうして昔のシューティングは名前の最後に「ス」がつくんですか？（北海道／N.R.KEI）

山：何!? よし確かめてみよう。グラディウスライフフォースネメシスパロディウスクォースサンダークロスゼクセクスクライシスフォーススターダストシンフォニーEXPSYTHオトメディウススススススススススススス　み：コラコラ帰ってきて〜!!

読者とゲーム話!!

大芸度コール&レスポンス

■DSの『ルーンファクトリー2』の漫画が読みたくても、某女性コミック誌を野郎が立ち読みするのはキツいです。早く単行本欲しい。（東京都／阿部逸人）

関：片岡みちるの「うしろのはてな」目当てで「なかよし」を購入していた僕からすれば、その女性雑誌はぜんぜんフツーです。雑誌を買って切り取ってマイ単行本を作るべし。

アラ、素敵なイラストねチャーミング～♪（エド・はるみ風）

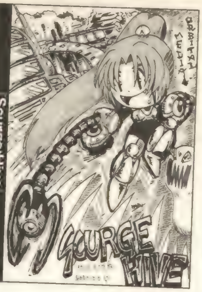
イラストギャラクシ～

★コーナー担当★
本誌デザイナー高橋



『ガンスターヒーローズ』

【静岡県／田中俊輔】3号にわたる『ガンスター』三部作の最後はイエロー。今後も『ガンスター』布教活動を応援してます！



『Scurge:Hive』

【千葉県／サメジマ米菓】DSの洋ゲーなの？ ワイヤーアクション期待していい？



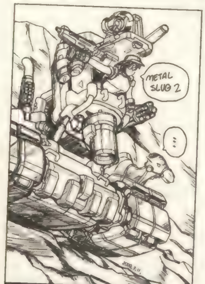
『ハングオン』

【北海道／あらん墨石】宛先が「イラストファンタジア」係だけどセガ愛は十分理解した！



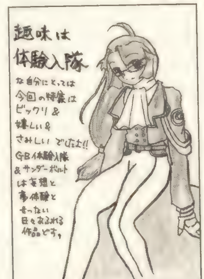
『ひぐらしのなく頃に祭』

【長野県／世迷い子】事件が起きても「またひぐらしか」って言わないよね？ よね？



『メタルスラッグ2』

【山口県／TEN HEAD】ラクダにバルカン砲搭載だなんて物騒だわねー。



『サクラ大戦』

【北海道／涼ちん】花組体験入隊な私？ 初投稿感謝！



『は～りぃふぉっくす 雪の魔王編』

【大阪府／しぐま】名作「ごんぎつね」(新美南吉・作）と並ぶ子ギツネ冒険活劇だよ。



『やさしい!! 地獄ゲーム先生』

【秋田県／堀井 康】地獄子ちゃん(仮)と地獄先生の流血ドッキ漫才をお楽しみに。残ゲーも遊んでね！

あなたのお絵描きウェイティング～☆

お笑いゲーム漫画道場



【青森県／ジェット谷】僕の机に『レイストーム』のCDがあるのをなぜ知ってるの？（山）

ファ美っ子大集合!!

「全ファミ。」ファミリーなら誰でもOK!!

このコーナーに採用された方は、波多野先生が自費で作った何かをプレゼントするそうだからみんな描いてきてきてー。



【岡山県／つじ】またもやありそうでなかった発想が。ファ美のコスプレシリーズができそうね。



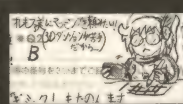
【北海道／烈火うらん】（扉絵から[illegible]き）ツ「かぶりもの好きなのでつい……」



【東京都／志のん】バグるよりもハッたいほどカワユイうさぎちゃん。



【東京都／阿部逸人】あ～「大[illegible]人17」ごっこ。おもろかったね～☆



【福島県／ブレンパスタ】ファ美って左利きなんだね。

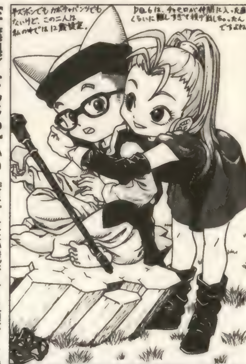


【東京都／阿部逸人】オトナロボ美もびっくりの[illegible]

テーマイラスト

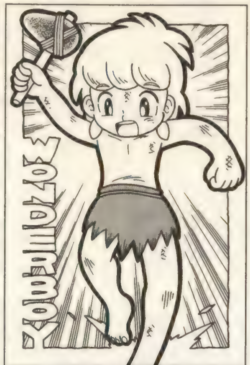
「僕らは未来の社会人」と言われた子どもたちだが、（外見を除き）子どものまま成長せず、社会人になることすらままならぬアンファン・テリブルに贈る。

今回のテーマ
「5月5日だ！ 子どものゲーム」

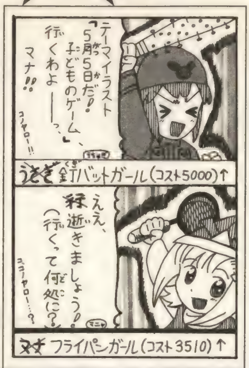


ドラゴンクエストVI　チャモロ＆バーバラ

【千葉県／せんじゅ】私も『VI』は転職できる頃ぐらいに冒険の書が消えて……。リメイク版で再挑戦したいな～。


ワンダーボーイ　ボーイ君

【愛知県／弘崎まろ】ファミコン版では、16連射のうまいおじちゃんに変化してたけど、心は少年だよ！



ガチャフォース　うさぎ＆マナ

【岡山県／M.B.D】今年もそろそろ公式HP「開発チームだより」で成長っぷりを見せてくれるかな？



ミスタードリラー　ホリ・ススム

【滋賀県／布施乱舞】私が「全身タイツ坊や」が大好物なのを知っての狼藉か？　いいぞもっと掘れ……いや、やれ!!


ロックマン4

【宮城県／結城ゆう】「ブルマの男の子」でも全然オッケーよん！　お姉さんむしろ大歓迎なんですけどッッ!!



ICO　ヨルダ＆主人公

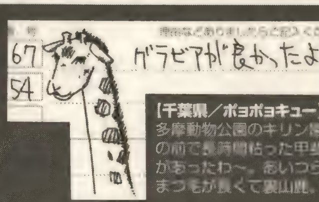
【広島県／BBM】ヨルダ～うしろうしろ～!!　坊やと言葉が通じ合わない、年上少女のもどかしさが出てるね。

次回のテーマ
「ゲームが水着に着替えたら」

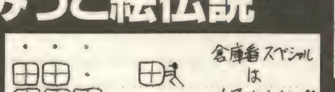
弘崎まろさんからリクいただいたよ。スク水・ブーメラン・ブラジル・フンドシなど、水着に着替えてスイムでGOGO!!　NGワード：ビキニ鎧。

怪しいちみっこ絵伝説

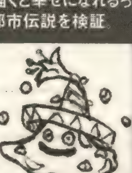
米粒に写経するかごときの匠のワザで、ちみっこいラクガキを描くと幸せになれるっていう都市伝説を検証。



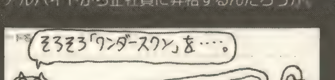
【千葉県／ポヨポヨキュー】多摩動物公園のキリン園の前で長時間粘った甲斐があったわ～。あいつらまつ毛が長くて裏山鹿。



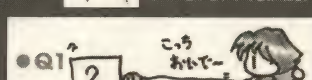
【兵庫県／蓬莱裕道】ラビ君はいつになったら、アルバイトから正社員に昇格するんだろうか。



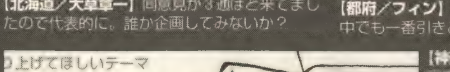
【奈良県／テツミン】『IV』のはぐれメタルが落とすのは「しあわせのぼうし」でした――。あと前号では誤植とかいろいろゴメンちゃい。



【北海道／大草章一】同意見が3通ほど来てましたので代表的に。誰か企画してみないか？



【都府／フィン】数あるちみっこ川背さん絵の中でも一番引きこまれましたぞ！



【神奈川県／枯れ芋男爵】GT-Rは実車に載せてもらったことあるぜー。エンジンの爆音がすンげー!!

大芸度ニール＆レスポンス

■ダライアスαっていうのがショーウインドウ内に12万の値札をつけて展示しているのをへばりつきながら見ました。やっぱ一体何者なんですか。（北海道／ボナンザ）■歌川国芳の浮世絵に、幼少時の弁慶が巨大魚と闘う3枚つづりの作品があったが、「ダライアス」の原形であろうか。（愛知県／異邦人）

山：PCエンジンの「ダライアスPLUS」の購入者に抽選でプレゼントされたボスラッシュオンリーソフトだよ。PCエンジンSGにも対応してるのでSGソフトコレクターの最後の壁として立ちはだかるのさヤツは！　長：妙に実感こもってるな。

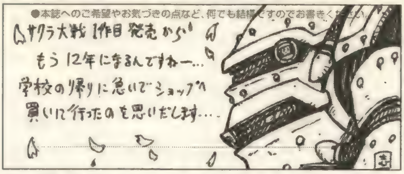
大芸度コール&レスポンス

■山本編集長に「二等兵」のイメージを持ってるのはオレだけか? 男性スタッフが増えたことで、みどりさんが「はきだめの鶴」状態に!(神奈川県/アッシュランド) 長・小・関:鶴ってほど綺麗なもんじゃ……ムグッ!? み:そーなのよッ! 編集部がむさ苦しいわ〜。編集長のイメージ、私は「部活帰りの中学生」で鉄板だね。いい歳なのに背広を着てもブレザー制服に見える、ビジネスバッグよりもサブバッグが似合う、不良にからまれると「テメーどこ中だ!」と学校名を聞かれる。 山:……僕がはきだめの鶴状態だよ。

ハガキのスキマヴィラ

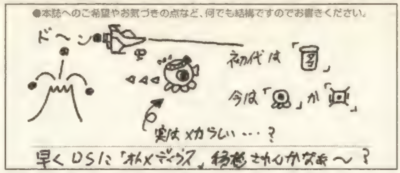
次号から描くスペースが少し増築するよ!!

光武の目に光る何かが……



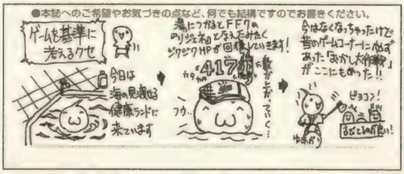
【東京都/志のん】ゲームを買ったときの思い出も、一緒にパッケージングされてるものだよね。しみじみ〜。

なぜたこ焼き屋のタコはハチマキ巻いてるの?



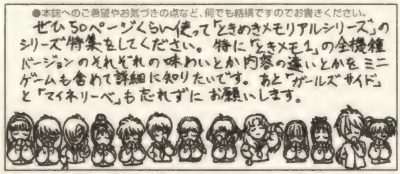
【宮城県/シモン】たった今入った情報で『オトメディウス』がXbox360に移植との噂が!! タッチ機能はどうなるの!?

私小説「シンヤのスーパー銭湯記」



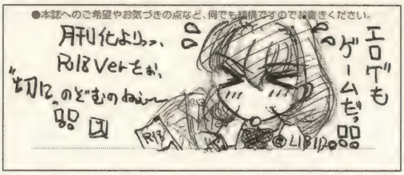
【静岡県/シンヤ】わかる! 私も「湯巡り万華郷」でHP回復してゲームコーナーでエレメカ「技脳体」を遊んだり満喫。

全国のときメモラーも祈ってます



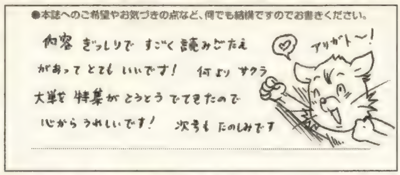
【千葉県/せんじゅ】紐緒さんと鏡さんと伊集院くんが若干やる気ないのがたまらんね。みなさんも祈ってみて!!

ミドッコはまだ(自称)R14だから



【埼玉県/某・川村】リビドーの『放課後恋愛クラブ』かな? エロゲのゲーム性や物語は評価してみたいかもね〜。

ドン・チャック風だけどコンビニいてくる!



【愛知県/ブラック・チャック】アリガト〜! 次号も内容ギッシリ、ゲーム愛タップリでがんばりまーす!!

おたより超募集!!

新ゲーム誌のご意見もお待ちしてますてらのなばびこーん!

●良質なゲームを良質な文章で【読者のゲームレビュー】
●コホーーッ!!(否ウォーズマン)【残リク(残忍ゲーム・リクエスト)】
●祝「テクニクビート」サントラ発売!!【ゲーム音】
●ゲーム部屋や自作グッズを送ってみそ【ゲームの城】
●百合星人な住人・kashmir先生に続け!【レトロポリタン美術館】
プロ・アマを問わず、16bit機(SFC、MD)以前限定で自分の好きなゲームのカラーイラストを描ける・描きたい方を募集します。(※1)をよくお読みのうえ、カラーイラスト見本を「イラスト投稿」宛までお送りください。採用者には編集部から直接ご連絡いたします。また、「この人に登場してほしい!」というご希望も募集。「作家リクエスト」宛までご応募を。あなたの「ゲーム愛」、当美術館で存分に披露してみませんか?
●アンケートの難題問題拾い読み【大芸度コール&レスポンス】
アンケートハガキからこぼれ出た煮えたぎる何か(コール)を、編集部員が返答しきれないほどに欄外でレスします。

●褒美としてご意見をする権利をやるぞ。いや、ください【本誌感想】
本誌を読んで感じたこと、思ったことを教えてください。厳しいご意見もウェルカム! 記事で扱ってほしいゲームや、特集・企画などのリクエストも随時受付中です!
●アナザーお絵描きメンション【イラストギャラクシー】
ハガキやデジタルCG(※2)、造形物や写真、業界随一の全メディア対応? コーナー。「ユートピアCOLOR」「お笑いゲーム漫画道場」「キャッチコピー予想」「ファ美っ子大集合!!」「テーマイラスト」など各コーナーが充実。「ファ美」は採用されると、波多野先生からもれなくプレゼントがあるよ〜。
●隔月刊だけど時節ネタとかもアリだー!【扉絵イラスト】
「ユートピア」の扉絵イラストを、読者の皆様から大募集! 縦58mm×横123mmのサイズで描いて送ってね。外枠は青ペンか四隅に十字マークを。カラーページで掲載する場合もあるよ。条件は上記「イラストギャラクシー」と同様。タイトルロゴ部分は適当にスペースを空けてくださると嬉しいです。

★すべてのコーナーのあて先はこちら! ご応募お待ちしてます〜★

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲームサイド編集部」各コーナー 係

Eメールアドレスはこちら!
gameside@microgroup.co.jp
※メールの「件名」には必ずコーナー名をご記入ください!

★次号(Vol.13)〆切は6月3日(火)消印有効!★

★投稿のきまり★(※1)カラーイラスト見本の寸法(画像サイズ)や枚数、ジャンル内容(オリジナル/二次創作、一般/成人向け)は特に規定なし。ただし完成原稿のみ、未完成のラフ画はご遠慮ください。デジタル原稿の場合は、下記のファイル形式でzip/lzh形式に圧縮して5MB以内でお送りください。アナログ原稿の場合は、本原稿のカラーコピーをお送りください。また、商業誌で活動されたことのある方は、掲載作品や簡単な職務履歴書なども添付してくださると助かります(※2)デジタルCGのファイル形式はPSD・PICT・BMP・JPEGのいずれか、画像解像度はカラー/グレースケールが350dpi、モノクロ二階調が600dpi、イラストの寸法はハガキサイズ(148mm×100mm)、メディアはMOおよびCD-Rでお願いいたします
★採用に関する電話などでのお問い合わせはご遠慮ください。お送りいただいたすべての作品・メディア類は返却いたしませんので、ご了承ください。

ディストピア
DYSTOPIA

FOR GAMESIDER'S TERMINAL WARD

何かを消し去りたい衝動に襲われ思わずセーブデータ満載のメモリーカードや×××データ満載のハードディスクを消去してしまい自分自身の恐るべき犯罪にムンクの『叫び』のような顔でショックを受けつつ散々やり込んだゲームがまた最初から遊べると喜ぶ第11回。

■芸は身をタスクフォースハリアーEX。
（北海道　うPL）

国破れてサン電子。

■「○○は俺の嫁」宣言し萌えキャラと脳内結婚を果たす若オタは多いですが、彼らは脳内離婚についてもちゃんと考えているんでしょうか？　脳内別居、脳内財産分与、脳内慰謝料、脳内親権……問題は山積みです。
（大阪府　脳内生活笑百科）

昔な、結婚情報誌ならぬ離婚情報誌なるものがあってな、その編集長が実は「ユーズド・ゲームズ」の2代目編集長でな、ほとんど同時進行で作ってたんだけどな、それがな……。

■ひぐらしやうみねこが鳴いたからといって、一体何が起こるってんですか。
（北海道　自転車のブレーキ鳴き）

そしたら次は竜が哭くんだよ。時の刻みはおれにはない。あんた、背中が煤けてるぜ。

■なぜ青雲は君が見た光で僕が見た希望ですか？
（宮城県　日本code）

青雲をハッピー・ブルー・クラウドと言っちゃうと新手の脱法ドラッグみたいだね。視野が明るくなって多幸感に包まれ気持ちがポジティブになるステキなおクスリみたいな。

■なぜオタはゲームの中ではいきなりクライマックスで冒険百連発なのに、現実では波風ひとつ立てない無難な生活を送りますか？
（栃木県　しいたけ大名）

ゲームを購入するためショップを巡り冒険的な衝動買いを百連発。しかし買った瞬間がクライマックスであとは積むだけというのが正しい。ゲーム以外の生活はどうでもよい。

■「何が嫌いかより何が好きかで自分を語れよ」と言いますが「ゲームサイド」はどうですか。
（岡山県　ツギハ漂流）

そもそも好き嫌いにかこつけて自分を語る行為が浅……かといって書き手の顔が見えないカタログ的な文章ばかりでも……まあ自意識はフタをしてもとめどなく流れ出るものなので、その淀んだ泥沼っぷりを楽しんでくれ。

■「まだ隠し玉がある」と言ってる陣営は負けると最近になって悟りました。
（長野県　セガドリーマー）

セガとセガファンを侮辱する発言は俺が許さん！　それはさておき次世代DVD戦争においてはHD DVDがあっさり散ってしまったが、最近はCPU戦争におけるAMDの行く末が心配でならない。なるようになれ。

■新しいゲームの企画を考えました。『戦場の狼と香辛料』なんてどうでしょう。
（宮崎県　愚犬ポロ）

『マニアックマンション』とか『ワンピースマンション』の更新料って高いのかねぇ。

■泡のお風呂はバブルスター、ならばソウルのお風呂は『ソウルスター』ですか？
（東京都　メガCD最強伝説）

いくら君が屈折したメガドライバーでも、せめて『リスター・ザ・シューティングスター』くらいで自重できないものかと……。

■何かゲーム豆知識を披露してください。
（静岡県　mame男）

パソコン用モニタで360を使う際、『ジオメトリーウォーズ』で背景のグリッドを基準に画面サイズや縦横比を調節するとよい。

■PS3と360で同じタイトルが発売されると、その画質の差などが話題になりますが、じゃあメガドラとPCエンジンSGの両機種

で出た『大魔界村』や『ストライダー飛竜』を一体誰が比較してくれるって言うんだよ！

（山形県　スレーブレードは3DO派）

比較して優劣をつけようなどと思う気持ちがこの世界のあらゆる差別と弾圧と人権侵害を生み出しているのだとなぜ気づかぬッ！　でも『ダライアスII』はメガドラ版に限る。

■ファミコン版『アルゴスの戦士』とディスクシステム版『機動警察パトレイバー』で敵をぬっ殺したときの効果音が一緒なのはなんでなの？

（東京都　帆場暎二）

漫画の『パトレイバー』で、バドがシャフトのサーバからゲームをダウンロードしながら「今どき1ギガくらい当たり前」と言って当時はどうかと思ったけど、今やフツーにXboxLiveで1ギガ超の体験版や動画を落としてるから世の中も進歩したもんだな。

■『大航海時代』に影響され、食べ物に片っ端からコショウをかけるような生活を始めて早十数年。さすがに味覚障害っぽくなってきました。シブサワ・コウを訴えたら勝てますか？

（千葉県　ナイトライフリスト）

残念。『大航海時代』シリーズのプロデューサーはフクザワ・エイジなんだ。でも別人なのか同一人物なのかあるいは架空の共有名なのかと謎は尽きないため、いっぺん法廷に出てきてすべて明らかにしてほしいとは思う。

■もうウィンドウズ98では駄目ですか。戦えませんか。

（福島県　SEっちゃん）

まじめに答えると、マイクロソフトの公式サポートが終わり、セキュリティホールもふさがれなくなったOSを野放しにするのは、迷惑行為以外の何ものでもない。しかし初代『カーマゲドン』のように9x系じゃないと動かないゲームも多数あるからなぁ……。

■なぜオタはちくわしか持ってませんか？

（京都府　マイケルおやじ）

それはボーナスタイムにちくわと見せかけて鉄アレイを投げてくるような父がいるからだ。いくら忍の道は厳しいとはいえ。

■『スマブラX』でゼロスーツサムスのエロさに目覚めたのですが、「まるまり」使用時の骨格を想像したら吐き気がしてきました。

（香川県　メトロイ度）

眼球の大きなアニメキャラの頭蓋骨の形を想像すると、だんだん背筋が寒くなってくる遊びの応用だね！　マジで中身超きめえ。

■3月末でなくなった通販サイト「セガダイレクト」を惜しむ声は多いけど、ドリームキャストダイレクト時代にサービスポイントが１Ｐ＝０．５円だったことを俺は忘れない。

（北海道　通販生活者）

そういや3月19日に「あなたのポイント有効期限は3月11日です」というメールが届いてどうしてくれようかと思った。あとで訂正メールが来たけど残２４４Ｐじゃ何も買えん。

■今にして思えば、『バーチャファイターCGポートレート』シリーズをひとつも買わなかった俺は大変な負け組だったのでは？

（東京都　ドランクモンキー）

今からでもコンプは遅くない。デュラル編とゲームギア版も忘れずに探すんだぞ。

■まだ若いのにやたらレトロゲームやマイナーゲームに入れ込んでいる若者を見ると心が痛みます。

（新潟県　児童ゲーム相談員）

どっちかっつーと『モンハンＰ２Ｇ』みたいな流行のゲームを真っ先に買ってくるけど一緒に遊ぶゲーム仲間はおらず一人黙々と狩りをする若者のほうが心配になるが、かつて一人黙々と『ガントレット』をやっていた俺がそんなことを言えた義理もないのだった。

■国内発売当初から劣勢なせいか、ネットのどこにいっても３６０が邪険にされていてムカつきます。が、ディスプレイの向こうにいるのは実は病弱な美少女で、入院生活の退屈しのぎに厨房を煽ってるだけなんだ……と思うと嘘みたいにムカつきが治まります。

（愛知県　Ｘｂｏｘ１０８０）

むしろ３６０本体が病弱設定なんだが。彼女はもう二度も入院してるんだよ……。次に何かあったら俺は冷静ではいられないだろう。


GAMESIDE BOOKS
ゲームサイドブックス
ZAQ'N'POP
雑君保プ
◎超(ウルトラ)コンプリート!
伝説のアーケードゲーム専門誌「ゲーメスト」における衝撃のデビュー作「ゲーセンおわらえ」の傑作選をはじめ、各方面で発表された4コマ・レビューマンガ・読切などなど、知る人ぞ知る異能ギャグ作家・雑君保プの、短編・単発ギャグマンガをほぼすべて収録!
◎超(スーパー)ロングインタビュー!
ゲームパロディの黎明期を駆け抜けた著者に、目玉キャラ誕生のいきさつ、ペンネームの本当の由来、などなど、創作活動のすべてを聞く! 当時の貴重な秘蔵原稿も公開!!
◎超(ビッグメガ)ボリューム!
各巻300ページ以上! カラー原稿はすべて当時のままの色を再現!
漫画:雑君保プ
A5判/約300ページ/各1680円(税込)
6月予定「雑君青保プ(ざっくんあおぽっぷ)」
ISBN978-4-89637-292-2
続刊予定「雑君赤保プ(ざっくんあかぽっぷ)」
ISBN978-4-89637-293-9
「ゲームサイド」の人気連載
「軸盆&ハーポのドメジャーハンター」
「G.P.ぽんズのギリギリGAMEOVER」
「軸盆&ハーポの遊芸日和」も収録!
くわしくは公式HPで!!
ゲームサイド 検索
まずは第1弾
'08年6月「雑君青保プ」発売予定!!
発行:(株)マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208 http://www.gameside.jp


ゲーセン!!!
薄暗く、殺伐として不良のたまり場と言われ、実際そうだった風営法以前のゲーセンがどんなものだったか、
これはちょっと書いておかなければなるまい。
8bit年代記
第九回 ゲーセンの話　ゾルゲ市蔵
高校生になって、これまでの「絶対禁止!」から「禁止だけど、どうせ行くんだろおまえら?」程度のグレーゾーンとなったゲーセンに、
もちろんぼくらは夢中になった。乏しい財布と、カツアゲの恐怖と戦いながらだ。
ぼくは体格がいい。小学校の頃はケンカなら割と負けない自信があったのだが
YMO
YELLOW MAGIC
岡山に越してきてその認識を改めた。
すぐ近くに●●学校のある（差しさわりがあるので一応伏字にするが）
倉敷、水島のあたりでは、不良の本気度がまったく違ったのだ。



中学に入って最初のケンカ。いつものように得意技のヘッドロックでカタをつけようとしたら、
いきなりパチキを（今はパッチギとかいうらしいが）食らわされた。
盛大に鼻血が噴出して、鼻の骨が折れたかと思った。
それは九州の田舎の、一種牧歌的なケンカとはまったく違う、武器や流血や骨折も厭わず、相手を徹底的に「やっちまう」ケンカだった。
ぼくには、あれはできない。
だから、ぼくもそれなりに緊張感を持って、ゲーセンめぐりをしていた。
高校一年生は坊主頭から伸ばしはじめで髪はみんなボサボサしていた。
その危険を冒すだけの魅力が、ゲーセンにはあったからだ。
タバコの強いにおい、画面への映り込みを防ぐ段ボール箱 金もくれないのに楽しかったメダルゲーム。滅び去ろうとしていた機械式ピンボール。
ピンボールのカッコ良さはビデオゲームとは比べものにならない。不良文化の別格だ。当時はデジタル式で挽回を計ろうとしていたが徒労だった。
テーブル筐体はどうしても照明が写りこんでしまうので必須アイテムだった。（これはニュー新橋ビルの豪華なもの）
NEW PENNY FALLS
ゲーセンは文字通り不良のたまり場であり不安と期待の入り乱れるオトナへの入り口だったのだ。
アメリカでは本当に硬貨が出てくるペニーフォール なぜか楽しいんだこれが
そしてぼくらの行きつけだったゲーセンがここだ。

恒例図解・これが ドライブイン古城だ!!!

いまだに全国でも有名な心霊スポット
古城池トンネルのすぐ隣。
ぼくの兄はここでマジで
心霊現象に襲われ、終生の
ドラウマになったと聞く。

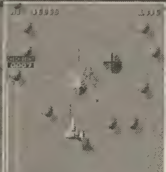


写真は2008年のもの。
（撮影U田匡宏）
昔は素直に漢字表記だったはず
（改装前はもっとボロかった）

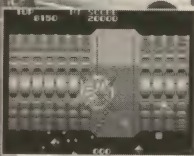
名目上はドライブインだが、
中身は完全なゲーセン。
物販はなく、自販機コーナーが充実している。
当時でも珍しいカップヌードル、ボンカレー、
グーテンバーガー等の食品系自販機があった。



●ザビガ
デコ版ゼビウスだが、
デコの手にかかれば
もちろんそんな枠には収まらない。
サボテンを干物にしたみたいな
独特のグラフィックといい、
ザビガ人といい忘れられない一作



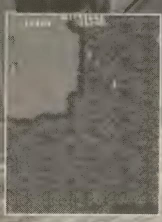
●ノバ2001
当時から独特の味の
あったＵＰＬの佳作
妙に無機質なグラフィックが、
かっこよくもどこかブキミだった。

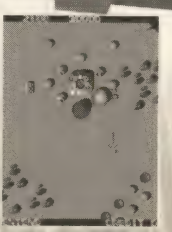




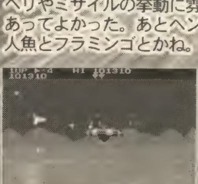
●バスター
これ一作で消えた謎メーカー
「セサミジャパン」の、
いきなり出た傑作。
縦画面なのに横スクロール。
マップの遮蔽効果。
ガンダムっぽい自機、
謎のキングギドラなど
忘れられない印象を残した。

●入り口にドーンと
ハングオン筐体。当時のゲーセンとしても
大出費だったはずで誇らしげ。

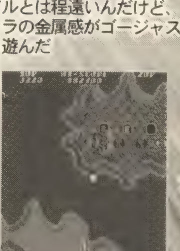




●ジャイロダイン
当時は東亜プランの名も知らなかったが、
センスを感じさせる佳作。
ヘリやミサイルの挙動に雰囲気が
あってよかった。あとヘンな
人魚とフラミンゴとかね。



●XXミッション
リアルとは程遠いんだけど、
キャラの金属感がゴージャスで
よく遊んだ



●マーカム
サン電子の傑作横シュー。
なんといっても音楽とミサイル！
ボタンの押し離しで敵ＵＦＯの
弱点を狙うのが最高に盛り上がる。
当時これだけ長く複雑なメロディを
流したゲームはほとんどない。
最近までエミュ未対応だったので
基板を持ってて自慢できた。
マイナーだけどなぜ
流行んなかったんだろう。

●アーガス
ＵＰＬっぽいんだが
ＮＭＫ製らしい。
ファミコン版は凄まじいが
オリジナルはなかなか
よくできてた。
着陸できんけど。



腹が減れば、塾をさぼった金で
自動販売機のカレーや
グーテンバーガーを買い食いした。
(お父さんお母さんごめんなさい)
弁当
●ボンカレー自販機
よくできてて
結構うまかった。
ごはん
カレー
(二つセットになって出てくる)
この宇宙食みたいな
感じがたまらん
●ちなみにグーテンバーガー
というのはこれだ。
Guten burger
こういう箱の中に…
冷凍をレンジしてフヤフヤ
マズいのだがなぜか
買ってしまう
Guten burger
グーテンバーガー
メーカーが倒産して
最近はこの名では
見られないそうな
ハングオン、アウトラン
いわゆる「体感ゲーム」を
はじめて見たのもこの時のことだ
ハイテクと不良文化の不思議な
混淆。それこそがゲーセンだった。
今はもちろん消え失せた文化だ。
そんなある日
放課後ロンと一緒に
ゲーセンにいると
学生服でなくジャンパー姿の
見るからに「そういう」
二人組が現れた。
そして「アーガス」を
プレイする
僕らの傍らに来た
彼らは言った
「おう、100円貸して
くれんかのう」
来た!


「すまんのう、ワシらも金がねえんじゃ」
「遊びおるがー」
（遊んでるじゃないか）
「これでしまいじゃ」
始まってしまった！これは正直に書くが、心臓はバクバクだ。
カツアゲというのは円満解決はない。素直に金を払うか、ケンカするしかない。
だが、ビンボーなぼくらには金を払うと言う選択肢はなかった。（もちろんケンカに持ち込む度胸もないのだが）
体格からすれば、ぼくらとそれほど変わらなかったがケンカというのは、何をされるかわからないものだ。
ぼくらは相手が学生でないということに、かなりビビッていた。
「ちょっと顔貸せいや」
「何でや」
「いいから来いつうとんじゃ」
やばい！やばい！頭は混乱して完全に思考停止状態だ。
ここらへんの感覚は今でもわかってもらえるだろう。


ゲーセンの裏のトイレのそばで本格的な挑発がはじまった。
「おまえら、なめとんか？」
最近のドライブイン古城・トイレ付近
塗装がきれいになってるが、２４年前ほぼそのまんま
「別にそんなんないわ、なあ」
「ふざけんなや！ワシが誰か知っとるんか」
は
荒々しくシャツを脱ぎ捨てたその胸に、彼の名なのだろう「菊川」とイレズミがあった。
今思えば、大きく絵を入れるほどの辛抱ができなかったのだろう塗りつぶしてさえいない筋彫りの名前だけで、実にショボいイレズミだった。
だが、ぼくらは腰を抜かした。
今のファッションでやるような「タトゥー」ではない。
それは、あきらかに一般社会との決別を意味するものだったから。
その勢いで菊川はロンの襟首を掴んだ。


「やめえ！」
僕の声は意識すると結構ドスが効く。菊川は少しビビッた。
「ワシの連れじゃ！」
連れだからどうなのか、自分でもよくわからない。
格好はつけてみたものの、その一方で自分の足が恥ずかしいほどガクガク震えてるのが、相手にバレないことを祈った。
にらみ合いが続いた。
おそらく彼らも、進学校（別に全然大したことはないのだが、まわりはもっとバカ高校ばっかりだった）のカモと思ったぼくらが意外や簡単に金を出しそうにないので困ったのだろう。
「おーし、待っとれよ！今仲間呼んで来るからのう。
ここにおれよ！顔覚えたけぇな！逃げたらタダじゃあ済まさんけぇのう！」
2413990
TIME
65
タンカを切って、二人は安そうな単車で走り去っていった。（この時代、まだ携帯はなかったのだ）


そして、今思えば実にショボい話なのだが
ここで急に怖くなったぼくらは、
ヘタレなことに、逃げたらタダでは
済ませないという彼らの報復を恐れて
ゲーセンの店主にワケを話し、
1時間ほど管理事務所に
かくまってもらったのだった。
しかしその後、ぼくらがこれに懲りて
このゲーセンに近づかなかったかと言うと
まったくそんなことはなく
ぼくは高校卒業まで同店に入り浸り
自主制作映画のロケ地に活用するなど
末永くお世話になった。
ここらへんの話はまた書こう。
PLACE
KIRIN
自主制作映画「ＦＩＲＥＭＡＮ」
なかなかの傑作だったのだが、
高校の先輩がフィルムを
ＵＲＡＣＯＮに貸し出して
紛失してしまった。
翌年の正月に、
はじめて見かけた
「スペースハリアー」に
驚愕し、これまたロンと一緒に
クリアするまでお年玉を
全額突っ込んでしまったのも
懐かしい思い出だ。
こうしたゲーセンの危険な空気は、
８５年の風営法改正で薄れてしまい
その後セガやナムコが一生懸命行った
アミューズメントセンター（笑）の
ファミリー化で決定的に失われてしまった。
HI-TECH LAND SEGA
●ハイテクセガ蒲田西口店
ぼくの友人が新人研修で
配属されたという店。
ゲーセンが明るくなり
始めたちょうどその頃で
お世話になりました、
現在は店舗の統廃合で
別の名前になっている
今でも古いゲーセンを見かけると、
ぼくは、ついつい入ってしまう。
あのヒリヒリとした独特の空気を、
妙に懐かしく思うのだ。
その筋では有名なレトロゲーセン「メクマン」
あの頃の雰囲気を味わいたいならここだ。
もちろんもう不良はいない。
センスアップ
遊びの心
GAME GAME
メクマン

ULTIMATE GAME LIFE MAGAZINE
GAME SIDE
ゲームサイド

奇数月3日発売予定
年6回発行
◎一年間の定期購読価格◎
定価860円(税込)×6回
＝5,160円

定期購読のごあんない

「ゲームサイド」のご購入には、
ご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読を、ぜひご利用くださいませ。

お申し込み方法

手続きは簡単です。巻末に綴じ込んである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額とともにお申し込みいただくだけです。振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。

ご注意

○定期購読をお申し込みされる際には、発売日の2週間前までにお申し込みください。
○締切以降のお申し込みに関しては、その次の号からのお取り扱いになります。
例：次号8月号からお申し込みされる場合は、2008年6月19日(木)までにお申し込みください。
○本誌巻末の振替用紙以外でのご入金（郵便小為替、切手、青色の振替用紙でのご入金など）は受けつけかねますのでご了承ください。
○ご依頼人住所・氏名・電話番号は必ずご記入ください。
特に電話番号がない場合、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。
○定期購読期間中の途中返金については、受けつけかねますのでご了承ください
（刊行ペースの変更・価格変更・休刊の際は、別途ご連絡させていただきます）。
○住所を変更された場合は、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。
○定期購読の最終月に継続ご案内用紙を同封させていただきます。

①巻末にある「払込取扱票・払込金受領証」を本誌より切り取ります。
この際に、「払込取扱票」と書いてある所から「払込金受領証」を決して切り離さないようご注意ください。
②初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規 / 継続」のうち「新規」を丸で囲んでください。
③通信欄の「購読期間」に何号からご希望かをご記入ください。なお、期間は1年のみです。
④ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号を払込取扱票にご記入ください。
⑤右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。
⑥すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に代金を添えて提出してください。

※通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は、事故の可能性がありますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

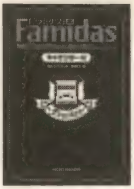
◎お問い合わせ先◎
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL：03-3206-1641　FAX：03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土・日・祝日を除く平日AM9：30～12：00、PM1：00～6：00までとさせていただきます）

E-mail：hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲームサイド・定期購読」とご記入ください）

好評発売中!!

★マイクロマガジン社の本★

ファミダス キャラクター編

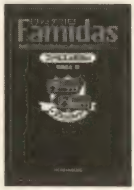


毬夫・シバリみっきい・海老まよ：著
ISBN4-89637-229-8

「マリオ」「カービィ」など、ファミコンとともに歩んだ人気キャラクター100名を厳選し紹介する、キャラクター事典。レトロゲーマー必見の1冊！

B6判・152P／定価：1260円

ファミダス ファミコン裏技編

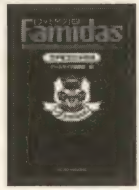


鴫原盛之：著
ISBN4-89637-238-7

ファミコンといえば裏技！「ファミダス」第2弾では、ブームを巻き起こした裏技の数々を集めました。誰もが試したあの技から、思わず笑ってしまった技までお届けします！

B6判・136P／定価：1260円

ファミダス ファミコンメカ編



ゲームサイド編集部：編
ISBN978-4-89637-260-1

ファミコンのゲームに登場したメカ・ロボ・マシンの設定を考察し解説する！四角いドット絵に込められた、夢いっぱいのメカニクスを徹底紹介！

B6判・144P／定価：1260円

はじめてのファミコン ～なつかしゲーム子ども実験室～

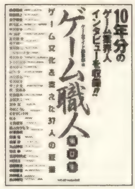


卯月 鮎：著
ISBN4-89637-210-7

惜しまれつつも終わってしまった「ユーゲー」の好評連載「まるやきくんのなつかしゲーム人体実験」が1冊の本になりました!! 書き下ろし満載のお買い得な内容です。

B6判・160P／定価：1050円

ゲーム職人 第0集 ゲーム文化を支えた37人の証言

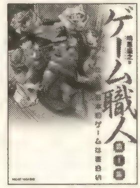


ゲームサイド編集部：編
ISBN978-4-89637-281-6

本誌の前身にあたる「ユーズド・ゲームズ」、「ナイスゲームズ」、「ユーゲー」各誌に掲載されたゲーム職人たちへのインタビューを再収録。

A5判・242P／定価：1575円

ゲーム職人 第1集 だから日本のゲームは面白い



鴫原盛之：著
ISBN978-4-89637-267-0

ゲーム業界を築いた「ゲーム職人」たちに"ゲームの仕事"を訊いた珠玉のインタビュー集。ゲーム制作、営業、雑誌編集に至るまで、各分野のプロが語る秘話が満載！

A5判・160P／定価：1575円

風雨来記2 オフィシャルコンプリートワークス



ISBN4-89637-221-2

PS2用ソフト『風雨来記2』唯一のオフィシャル攻略本。最適ルート攻略あり、観光ガイドあり、設定資料ありの、もうなんでもありありの全部入り！

B5判・144P／定価：1890円

バレットウィッチ オフィシャルコンプリートガイド



ゲームサイド編集部：編・著
ISBN978-4-89637-258-8

Xbox360用ソフト『バレットウィッチ』の攻略＆イラスト集。ダウンロードコンテンツを含む全ステージ解説と、未公開画像まで網羅したイラスト＆設定資料集を収録！

A4判・112P／定価：2100円

12RIVEN オフィシャルコンプリートガイド



STUDIO-O-M：編・著
ISBN978-4-89637-288-5

PS2・Windows用ソフト「12RIVEN」のすべての謎を明らかにする徹底解説本。ゲーム中では描かれなかった裏設定や真相までも掲載！ インタビューも充実！

B5判・112P／定価：2200円

ゾルゲ大全集 上



ゾルゲ市蔵：漫画
ISBN4-89637-237-9

ゾルゲ市蔵漫画の集大成がついに発売！本書書き下ろしの特別編のほか、「超ゲーム少女ユーゲ」「超々ゲーム少女ユーゲ」「ゲームShop You＆G」など本誌連載作品を収録！

A5判・288P／定価：1300円

ゾルゲ大全集 下【初回限定版】



ゾルゲ市蔵：漫画
ISBN978-4-89637-249-6

デビュー作「横綱大社長」初の単行本化！さらに著者の短編作品群をほぼ全て収録。初回限定版はゲーム音楽クリエイターが集結した主題歌集CD（20曲60分）付！

A5判・304P・音楽CD付／定価：1890円

ゾル漫 えびいぬ君



ゾルゲール哲：漫画
ISBN978-4-89637-245-8

かつてセガのHPで連載されていた幻のWEBコミック「ゾル漫」を単行本化。代表作「えびいぬ君」、初公開作「ロボ王」、「セガガガ」イラストギャラリーを収録。

A5判・224P／定価：1680円

書店での購入方法

155ページの書店注文書を切り取るか、コピーしたものをご使用の上、お近くの書店にてお申し込みください
注文したい書籍、氏名、電話番号、注文した合計冊数を明記してください。

ゲームサイド バックナンバーのお知らせ



2006.12◎Vol.03



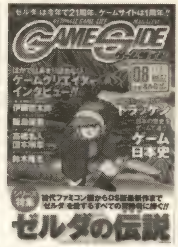
2007.02◎Vol.04



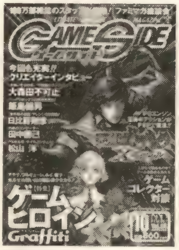
2007.04◎Vol.05



2007.06◎Vol.06



2007.08◎Vol.07



2007.10◎Vol.08



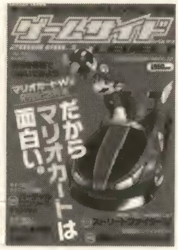
2007.12◎Vol.09



2008.02◎Vol.10



2008.04◎Vol.11



2008.05増刊◎Vol.1

ゲームサイド

2007年6月号◎ Vol.06（定価860円）
- ■シミュレーションRPG 思考の楽園
- ■俺たちは選んだ！　逆襲のＰＳＰ
- ■木屋善夫×長谷川良樹、特別対談!!

2007年8月号◎ Vol.07（定価860円）
- ■シリーズ特集　ゼルダの伝説
- ■ゲーム日本史
- ■あの迷作をもう二度と　ドラッケン
- ■インタビュー：飯島多紀哉／伊藤龍太郎／鈴木隆志／高橋名人／国本剛章

2007年10月号◎ Vol.08（定価860円）
- ■悪魔城ドラキュラＸクロニクル
- ■ゲームヒロインGraffiti
- ■ゲームコレクター対談
- ■インタビュー：飯島多紀哉／大森田不可止／田中勝己／日比野則彦／松山洋

2008年2月号◎ Vol.10（定価860円）
- ■ハドソンのファミコン
- ■わが青春のサンソフト
- ■ゲーマーのためのプロジェクタ選び
- ■インタビュー：ラショウ／水野一実／堀本れい子／Jake Kaufman／北角浩一

2008年4月号◎ Vol.11（定価860円）
- ■シリーズ特集　サクラ大戦
- ■シリーズ特集　死霊戦線
- ■わが青春のサンソフト　マドゥーラの翼
- ■Llamasoft特集
- ■インタビュー：ジェフ・ミンター／イヴァン・ゾルジン／田中公平／鶴田道孝／BETTA FLASH／近藤敏信／宗清紀之／須田剛一、他

ゲームサイド LEVEL1

2008年5月増刊号◎ Vol.1（定価950円）
- ■だからマリオカートは面白い。
- ■Wiiを有線でつないでみよう
- ■ストリートファイターⅣ
- ■戦場のヴァルキュリア

書店での注文方法　書店に書籍が見つからない場合、下記の注文書を切り取るか、コピーしたものをご使用のうえ、注文したい商品、注文する合計冊数、氏名、電話番号を明記して、書店にお申し込みください。

キリトリ線

書店注文書　マイクロマガジン社

注文したい商品のタイトルをご記入ください

合計　　冊

フリガナ

氏名

電話番号　（　　　）

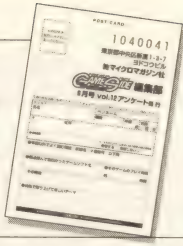
書店印（貴店番線印）

【書店様へ】弊社までご注文ください。TEL：03-3206-1641　FAX：03-3551-1208

キリトリ線

読者プレゼント

新緑の季節……GWも家でゲームざんまい！
そんな君は今すぐハガキを書いて、ポストへ！



応募締切
2008年 6月3日 消印有効

1 メディア・ビジョン エンタテインメントさん ご提供



ピース オブ ティアーズ なるけみちこ ミュージックスコア フロム ワイルドアームズシリーズ

3名様

ワイルドアームズシリーズ初のピアノアレンジアルバムCD、『WILD ARMS Music the Best – feelingwind –』に収録された全17曲の譜面を完全掲載！ シリーズのファンに贈る、10周年記念ミュージックファンブック!! ファン必携の一冊を3名様にプレゼント！

2 メディア・ビジョン エンタテインメントさん ご提供



「ユウリィ・アートレイデ」フィギュア 限定版 すけべ本バージョン

1名様

『ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター』より、ヒロイン「ユウリィ・アートレイデ」がフィギュアとなって登場。キャラクターデザインを手がけた大峡和歌子氏の描き下ろしイラストをもとに海辺ではしゃぐ姿を立体化。大きさは約21cmで専用の台座付きです。「ぶらっくまーけっと」限定の商品を1名様に！

ぶらっくまーけっとURL
http://www.media-vision.co.jp/blackmarket/shop/

3 メディア・ビジョン エンタテインメントさん ご提供

やるせないネコ ぬいぐるみ ディーン

1名様



『ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード』に登場（?）した“やるせない状態”がなんと、ぬいぐるみになりました！ 究極の癒やしをアナタに！ 1名様にプレゼントします。

4 メディア・ビジョン エンタテインメントさん ご提供

セツの火 らっくんL.A.C.カード

1名様



お店で買ってネットで手に入れる「らっくん」から、増刊号や今号の巻頭で紹介した『セツの火』のらっくんL.A.C.カードを1名様に。

5 プロキオン・スタジオさん ご提供

光田康典氏直筆サイン入り『ソーマブリンガー』サウンドトラック 3名様



貴重なお話満載のEGG MUSICインタビューいかがでしたか？ 今回はなんと光田康典氏より直筆サイン入り『ソーマブリンガー』オリジナルサントラCDを頂きました！ 3名様にプレゼント！

プロキオン・スタジオ
http://www.procyon-studio.co.jp/

6 編集部 USED 提供

光田康典氏直筆サイン入り PS版ソフト『クロノ・トリガー』 1名様

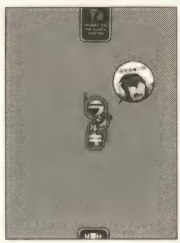


こちらはさらに貴重です！ 編集部にあったPS版『クロノ・トリガー』にも光田康典氏にサインしていただきました。本当は編集部に置いておきたいけど大サービス！ 1名様に差し上げます！ソフトは中古ですけど、サインは新品ですよ！（日付入り）

光田康典オフィシャル・ホームページ
http://www.procyon-studio.com/

7 INHさん ご提供

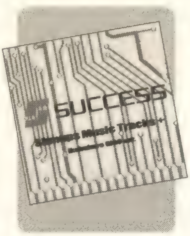
THE ILLEGAL FUNCTION ラジルギ DVD 8名様



06年にドリームキャストで発売された名作シューティング『ラジルギ』のすべてがわかる攻略DVDをドーンと8名様に。オリジナルサントラCDと完全攻略本も付いた究極の1本！

8 INHさん ご提供

SUCCESS Shmups Music Tracks + ikebukuro GiGO ver（イベント限定サントラCD） 5名様



3月に池袋で行われた『ライデンファイターズエイシズ』の発売直前体験会で先着100名に配布されたサクセスのシューティング楽曲をまとめたサントラCDを5名様に。

9 INHさん ご提供

『カオスフィールド』SEGAダイレクト予約特典CD 「カオスフィールド Remix vol.2」 1名様



ゲームキューブ用ソフト『カオスフィールド』のセガダイレクト予約特典サントラCDを1名様に！ セガダイレクトのサービスが終了した今、プレミアものです！

INH ホームページ
http://www.inhgroup.com/

10 編集部 提供

図書カード 1000円分 1名様

最後は毎度おなじみ図書カード。前号では競争率がさすがに下がっていましたが今号もプレミアのプレゼントがそろっているのであえて狙ってみるのもアリ？

応募要項

プレゼントを希望される方は、本誌に付属しているアンケートハガキにプレゼントのナンバーと、住所・氏名・年齢など必要事項を記入のうえご投函ください。個人情報に該当する項目は、プレゼントの発送に利用させていただきますが、お答えいただいた内容やご住所の一部とお名前を誌面に掲載させていただく場合がございます。また、「ユーズド」マークのある品は原則として開封済みのものになりますのでご了承ください。

ゲームサイド4月号（Vol.11） 読者プレゼント当選者発表（敬称略）

- **PSPソフト「モンスターハンターポータブル 2nd G」**：神奈川県／伴隆之、茨城県／大川政尋、東京都／小田野昭
- **近藤敏信氏サイン入り色紙**：山形県／石郷岡雄太
- **BETTA FLASHサイン入りポスター**：秋田県／門間博人、富山県／山田勇一、北海道／上田雄治
- **ラマソフトロゴ入りメモ帳**：兵庫県／和田和利、埼玉県／中島輝
- **ロゴ入りトートバッグ（黒）**：岩手県／中野孝雄、東京都／富樫康太、大分県／広瀬真夕
- **偶蹄目フィギュア**：福井県／福永錬多朗
- **「牧場物語」ハンドタオル**：長野県／結城良太
- **「ゲーム批評サンダー」**：宮城県／後藤祐二、千葉県／二俣久巳、広島県／山根美子
- **図書カード 1000円分**：北海道／森地可奈

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE GAMESIDE ゲームサイド
2008.06 Vol.12

読者アンケート

「ゲームサイド」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。今後の企画の参考にさせていただきますので、よろしければアンケートにご協力ください。巻末のハガキに必要事項を記入のうえ、50円分の切手を貼ってお送りください。お答えいただいた内容、ご住所のごく一部とお名前（ペンネーム）は、「ゲームサイド」誌面および公式サイト、メールマガジンに掲載させていただく場合がございます。

Q1 ご希望のプレゼント品の番号
（P.156参照 応募締め切りは6月3日です※当日消印有効）

Q2 今号を買った動機は何ですか？　（複数可）
A.（　）の記事が載っていたから【下記記事番号でお答えください】
B. 特集に興味を持ったから
C. 書店で目に付いたから
D. 前号を読んで（表紙含む）
E. 弊社書籍を読んで
F. 友人に薦められて

Q3 面白かった記事・不満のあった記事を、下記記事番号にてお答えください。理由などありましたらご記入ください。

Q4 ゲームソフトを購入する費用は月にどのくらいですか？　（ひとつだけ）
a. 〜2000円　b. 2001〜5000円　c. 5001〜10000円
d. 10001〜20000円　e. 20000円〜

Q5 下記の中から、現在所有しているゲーム機をお答えください。　（複数回答可）
1. Wii　2. PS3　3. PS2　4. Xbox360
5. パソコン（Windows）　6. PSP　7. ニンテンドーDS

Q6 下記の中から、現在購入を考えているゲーム機をお答えください。　（複数回答可）
1. Wii　2. PS3　3. PS2　4. Xbox360
5. パソコン（Windows）　6. PSP　7. ニンテンドーDS

Q7 携帯ゲーム機をお持ちの方にお聞きします。携帯ゲーム機で、週に平均どのくらい遊んでいますか？　（ひとつだけ）
a. 30分〜1時間未満　b. 1〜2時間未満　c. 2〜5時間未満
d. 5〜10時間未満　e. 10〜20時間未満　f. 20時間以上

Q8 パソコンでのインターネットを、週に平均どのくらい利用していますか？
a. 30分未満　b. 30分〜1時間未満　c. 1〜2時間未満
d. 2〜5時間未満　e. 5〜10時間未満　f. 10〜20時間未満
g. 20時間以上　h. 利用しない

Q9 携帯電話でのインターネットを週に平均どのくらい利用していますか？　また、よく利用するサイトの名前をお教えください。
a. 30分未満　b. 30分〜1時間未満　c. 1〜2時間未満
d. 2〜5時間未満　e. 5〜10時間未満　f. 10〜20時間未満
g. 20時間以上　h. 利用しない

Q10 ゲーム以外の趣味は何ですか？　（複数回答可）
1. 読書　2. カラオケ　3. DVD、ビデオ鑑賞
4. 音楽　5. パソコン、インターネット　6. スポーツ
7. スポーツ観戦　8. バイク、車　9. 自転車
10. 映画、演劇鑑賞　11. 釣り　12. カメラ
13. プラモ、ラジコン、フィギュア　14. 旅行
15. パチンコ、パチスロ　16. 競馬、競輪、競艇　17. ファッション
18. オーディオ　19. 漫画、アニメ　20. 同人活動


らくがき／ミドシレンジャー

「ゲームサイド」Vol.12 記事番号

★WEBでもアンケート投票は可能です！　http://www.gameside.jp/★

ゲームサイド公式サイト

公式ホームページ

http://www.gameside.jp/

ゲームサイドの公式サイトでは、本誌では見られない特別インタビューやライブレポなどの記事、恋パラ支部長によるマニアックプレイ動画「マニアックファミコンWeb」、オリジナルファ美壁紙、ゲームの体験版配信など、公式サイトだけの企画が大充実！　バックナンバーやオリジナルグッズの通販も行っています。本誌を買い逃したら、ここでチェック！



- ●マニアックファミコンWeb
- ●セガ道Web

ほか、オリジナルコンテンツ多数!!

ゲームサイドmobile

携帯サイト

http://kmaga.jp/gameside/

アクセス方法はどれかを選んでください。

◎空メールを送る!

gameside@kmaga.jp

本文を空欄のままでお送りください。
URLの書かれたメールが返信されます。

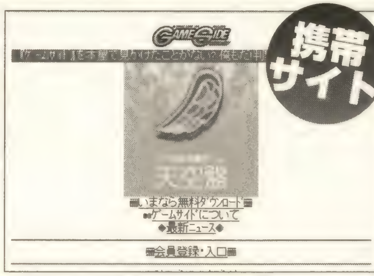
◎URLを打ち込む!

http://kmaga.jp/gameside/

◎QRコードを読む!

【ご注意】
メール拒否設定をされている方はいったん解除してください。ドメイン指定をされている方は「kmaga.jp」を追加してください。

当サイトは、「ケイマガ」が提供する「マガジンパーク」のコンテンツです。一部のページの閲覧には、「ケイマガ」への登録が必要になります（会員登録無料）。詳細は、サイト上にて利用規約ならびにプライバシーポリシーをご覧ください。



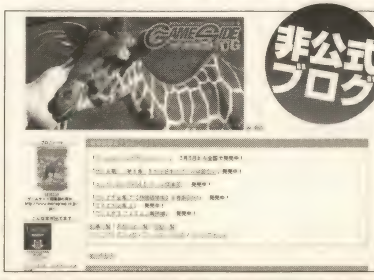
携帯用公式サイトもあります！　SNS（簡易）コミュニティ「ガメコミ」や、プレゼントありの携帯アンケート、画像投稿掲示板など、携帯サイトだけのコンテンツ充実！

ゲームサイドUG

非公式ブログ

http://d.hatena.ne.jp/gameside/

ほぼ毎日更新、ゲームサイドスタッフによる非公式ブログです！　たまに数日分まとめて更新されることも!?　スタッフが語る本誌制作の楽屋ウラや、日常の話題が盛りだくさん。本誌予告ではフォローしきれなかった次号掲載情報の、ホットなトピックスなども掲載されることがあるので、こちらも見逃せません！



あざやかにスタッフ紹介
ゲームサイド横丁

Writer
◆酒缶 さけかん
レトロゲーム中心のWebマガジン・「Monthly FAMICOMANIA (http://famicomania.com/)」で連載をしています。ゲームコレクターに興味がある方は、ぜひ読みに来てください。
酒缶のゲーム通信　http://www.sakekan.com/

Writer
◆天野譲二 あまの・じょうじ
今回はFM TOWNSの話が多くなりましたが、同時代のX68000とその係属のDNAがあちこちに根付いているのに比べると、今ひとつその魅力が現在に伝わっていない気がします。別に『R-TYPE』がとうとう出なかったとか言う気はありませんが。

Writer
◆鴫原盛之 しぎはら・もりひろ
母校の小学校は実は縄跳びも盛んでした。こちらも死に物狂いで練習し、1年生で二重跳び、3年生で三重跳びを会得しました。誰だ、この俺様をゲーム脳人間よばわりしたヤツは!?

Writer
◆卯月　鮎 うづき・あゆ
夜開催のトゥインクル競馬に久々に行った。食べ放題を楽しみつつ、上から競馬を観戦というお大尽企画。料理はもうひとつだったが、馬券は的中。『スターホース』より当たりやすい!?　『スタホ』は最近負け続け……。

Writer
◆巽　吟子 たつみ・ぎんこ
ＤＳ『花と太陽と雨と』とＧＢの穴掘りダンジョンゲームの、さながら「明と暗」を同時進行する現在。南国の明るい空も良いですが、暗くてじめじめした迷宮を黙々と掘り進むのが楽しくて仕方ありません。もちろん不思議のダンジョンもね！

Writer
◆海老撸 ab3
Xbox360『斑鳩』もついに配信され、チェーン稼ぎに疲れたハートをトリガーハートで癒しつつ「見ろ、戦車がゴミのようだ」と高笑いしながら『RAIDEN FIGHTERS ACES』を遊びまくる日々。弾幕禁断症状が出たら『式神の城Ⅲ』で補っております。

Writer
◆西村将浩 にしむら・まさひろ
読者の皆様、お久しぶりです。『鋼鉄の咆哮』に登場する「波動砲」の元ネタといえば「宇宙戦艦ヤマト」ですが、現在CSでの放送を欠かさず見てます。いつみても「ヤマト」は熱い、いいアニメですね。久しぶりにＰＳ版でもプレイしようかな。

Writer
◆大澤良貴 おおさわ・よしたか
昔勤めていたアスキー、現エンターブレインの「ＬＯＧｉＮ」がついに休刊になるそうですな。正直、今まで存続していたのが謎だったぐらいの状況だったので、意外という感はなく、むしろ、「よく今まで続いたなぁ」といった感じであります。

Writer
◆罰帝 baddy（bsks.jp）
『ライデンファイターズ２』のボスラッシュで発売初日だけ世界トップを取ってみたり『カラス』は４面のレーザーで焼かれ『斑鳩』は昔どおり３面で終わり『Nanostray2』でドイツ人の底力に感動したりするシューティングゲーム脳の愉快な日常。

Writer
◆恋パラ支部長 こいぱら・しぶちょう
10年以上前、後楽園そばのゲーセンで衝撃を味わいました。おじさんが大きなモニターで『パックマン』をやってたんですけど、モンスターの誘導っぷりが芸術なんですよ。まさに魅せるプレイ！　今なおあこがれであり、ファミプロの目標ですね。

Writer
◆原田勝彦 はらた・かつひこ
特にこれといって何もしていないのに、やたら背中に汗をかいたり目の奥に圧迫感を覚えたりしているどうしようもないゲーオタ。ここは個人的なことを書いても全然OKらしいけど、連載記事で個人的なことばかり書いてるからここに書くことないんだよね。

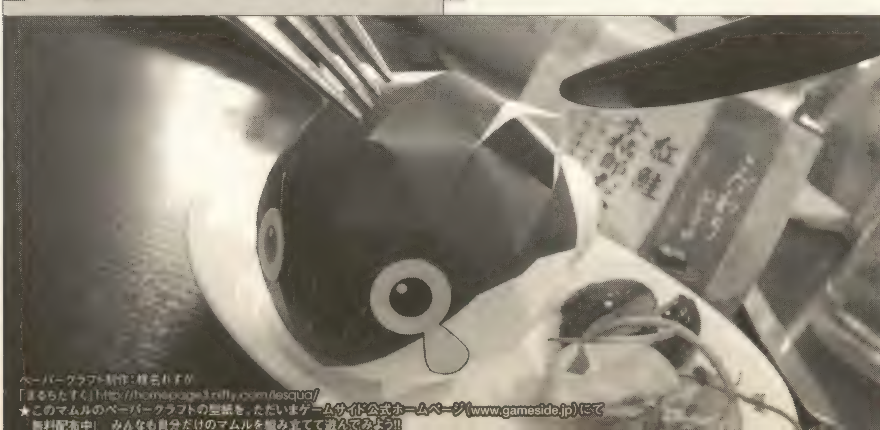
Writer
◆風のイオナ かぜのいおな
「キリタンへの手紙」は実際に便箋に手書きし、そのあとPCに書き写しています。元原稿の便箋は自分の手元にありますが、いつかキリタンさんに会えたら渡したいなって思っています。

Writer
◆水野隆志 みずの・たかし
最近映画はオールナイトでばかり見ています。午前２時以降に始まる回でマイナーなホラー映画などを見るとほとんど貸し切り状態。それはいいのですが、見知らぬ客と１対１になったときの不気味さはハンパなホラー以上。上映時間が長く感じます。

Writer
◆勝田　周 かつた・しゅう
先日行ったインタビューが縁で、サイバーフロントさんからお仕事をいただけてしまいました。山本編集長にはこの場を借りて御礼申し上げます。ファン冥利につきますね。そして夜空には死兆星が。「Rockstar Busters!」聴きながらがんばんべ。

Writer
◆箭本進一 やもと・しんいち
『モンスターハンター』の新作が出ました。やはりこれは面白い。学習と突破が基本の懐かしく骨太なアクションに、レア素材の収集など、現代風のテイストがうまくマッチングしている。ああ、ハンター友達が欲しい……。

Writer
◆小日向ななみ こひなた・ななみ
はじめましてこんにちは。座右の銘は宇宙とカオス、小日向ななみでございます。今回はシレン特集と言うことで、いざ鎌倉、はせ参じました。これはなかむらこういちのせいだ。



ペーパークラフト制作：椎名ねずが
「まるちたすく」http://homepage3.nifty.com/tesqua/
★このマムルのペーパークラフトの型紙を、ただいまゲームサイド公式ホームページ（www.gameside.jp）にて無料配布中！　みんなも自分だけのマムルを組み立てて遊んでみよう!!

ゲームサイド編集部が制作の裏側を暴露!?

シークレットトーク

期間限定配信!!

2008
4/22
～5/14

今すぐアクセス!

「GAMESIDE」新公式サイト
www.gameside.jp/

⬇QRコードはこちら

※当サイトはPCでの閲覧を推奨しております。
[illegible]

ゲーム話をしよう!

本誌へのご意見・ご感想はもちろんのこと、最近面白かったゲームの感想や、気になる新作についてひと言など、なんでもOKです。巻末アンケートハガキ、もしくはwww.gameside.jp内の記入フォームから、ご投稿ください。採用された方には、何かいいことがあるかも!?

お待ちしてます!

新雑誌も出たことだしね
ライター大募集!!

ゲームサイド編集部では、誌面の充実を図るため、ゲーム関連の原稿を書いていただくライターを募集しております。

■ライター応募要項■

・編集やライターなど実務経験のある方（フリー・専属問わず）や専門知識に優れた方はもちろんのこと、未経験者も歓迎いたします。

<必要書類>

①履歴書（PCのメールアドレスを明記）
②自由課題（ゲームソフトの紹介文や、ゲームをテーマにしたコラムなど。形式は自由）
※経験者の方は、雑誌や書籍などに掲載された記事を同封。

応募の際はgameside@microgroup.co.jpまで、書類発送完了の旨をメールにてご連絡ください。応募から1カ月が経過しても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。また、応募書類等は返却することができませんので、あらかじめご注意ください。
「面白いゲーム雑誌を作りたい！」というような熱い情熱を持った方のご応募をお待ちしております！

応募先

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部
「ライター募集」係

Illustrator

◆坂本みねち さかもと・みねち
こんにちは。坂本みねちというやつは、ゲーマーを名乗るならば「モバイルアダプタGB」のように、ゲーム機を中心とした生活をするべきだと思っていないこともないこともないです。

Cartoonist

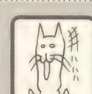
◆雑君保プ ざっくんぼっぷ
レインボーロードで落ちすぎて原稿も落ちチャウーゲラゲラゲラー厚くて高くて赤と青！ な単行本もやっと発売？ 詳しくはＷｅｂで検索！

Cartoonist

◆末弘 すえひろ
こんにちは。末弘です。今のゲーム業界を強烈にDISるヒップホップカルチャー満載な地獄先生のコーナーなんですが、最近良い残虐ゲームが少ない。どうか残リク宜しく御願いします。

Cartoonist

◆ゾルゲ市蔵 ぞるげ・いちぞう
こんにちはゾルゲです。3月は『魂斗羅DS』、『影伝2』、『スペインEX』、『バンガイオー魂』と、なかなか物欲をそそられました。魂斗羅とスペイン以外はイマイチだったけど、いいんだよそんなの!

Cartoonist

◆波多野ユウスケ はたの・ゆうすけ
先日支部長とファミコン好きが集まって、酒飲みながらカラオケボックスのテレビにファミコンをつないで朝まで遊び倒しました。ゲーサイオフィシャルでも何かイベントやりたいですねー。

Cartoonist

◆久松ゆのみ ひさまつ・ゆのみ
グラム38円の鶏肉で一時期某巨大掲示板でも流行した鶏ハムを作りました。簡単に出来るクセにめちゃくちゃウメェ！ ハム喰いながらスマブラやろーっと☆ ツマミと一緒にゲーム最高！

Cartoonist

◆もりけん
サンソフトの特集もひと段落ということですが、まだまだ暴れ足りない気がいたしております。ＰＣエンジンやＳＦＣやセガサターンのお話を語る日を楽しみにしておりますよー。

STAFF

●発行人　武内静夫
●編集人　武内静夫

●編集長　山本悠作
●編　集　長門克弥
小田部孟
関戸公人

●編集協力
天野譲二(TOKYO-MEGAFORCE)
卯月　鮎
大澤良貴
勝田　周
小日向ななみ(武蔵野プロ)
鴫原盛之
西村将浩
原田勝彦
水野隆志(M2)
伊藤直樹
海老摺
風のイオナ
恋パラ支部長
酒缶
巽　吟子
罰帝(bsks.jp)
hally(D4エンタープライズ)
箭本進一

●漫画・イラスト
IKa
坂本みねぢ
末弘
つきのわ
波多野ユウスケ
南 北斗
kashmir
雑君保プ
ゾルゲ市蔵
長良川 鵜
久松ゆのみ
もりけん

●タイトルロゴ＆表紙デザイン＆本文デザイン
高橋みどり(マイクロハウス クリエイティブ事業部)

●本文デザイン
内田雄介(マイクロハウス クリエイティブ事業部)
金井　毅(マイクロハウス クリエイティブ事業部)
横尾清隆(マイクロハウス クリエイティブ事業部)

●販売営業
山田浩樹
八木司郎
吉田　遼
藤代康志
間中淳子
清水俊雄
梅　友則
佐藤　光
星野　学

●広告営業　小林　肇(マイクロハウス)

●広報
武内文太
宮良祐二

●印刷　凸版印刷株式会社

EDITOR'S VOICE　編集後記

連なる校了を乗り越え、本家「ゲームサイド」と増刊「LEVEL 1」を無事発行。今後は毎月交互に2つのゲーム誌が出ます。本家は全世代のゲームをカバー。増刊は新作を重視。この2冊、コンセプトも逆ならページを開く向きも180°逆。なので制作時は脳内の感覚を切り換えないといけない。こうなったら脳トレに『スタートレーダー』を遊びなおそう。88で。**(山本)**

休みがないのはデフォなんだけれども、疲れがたまってきてつらくはありますけどね。30代後半になろうとしてるし。しかし最近この疲労感というか生活サイクルに慣れてきてるのが困る。仕事してると幸せ。超ワーカホリック。でも正直、仕事以外の趣味のゲームができてないのはつらいな。何も考えずに『レッスルエンジェルス』やり続けたいよう。**(長門)**

返上なの？　あっ去年の6月号にも「GW無」って書いてある……あのー、3日はライブに行って、4～6日は彼女に会いに静岡に行きたいんですけど。……スイマセン、働きます。贅沢は敵だ！　欲しがりません勝つまでは。戦時中か！　最初「欲しがりませんか妻では」って変換された。なんかエロい。そんなことより増刊を作らねば！　**(小田部)**

上には上がいるもので、僕以上にライター陣の『シレン』への愛情とやりこみっぷりには驚かされ、あるライターさんは、原稿は届いたけど画面写真はあとからといいながら一向に来ないからどうしたのかと思いきやHPがカンストしている写真とか、ごついのばかり送られてきてこの1枚に何時間費やしたのかと思うとすごく嬉しいけど締切は守ろうぜ。**(関戸)**

ゲームサイド LEVEL1 VOL.2は
6月3日(火)発売予定!

GAMESIDE 8月号(Vol.13)は
7月3日(木)発売予定!

NEXT ISSUE　予告

シリーズ特集
テイルズ オブ シリーズ

ナムコが送り出したスーパーファミコンの名作RPG「テイルズ オブ ファンタジア」以来、12年もの歴史を誇る同シリーズを徹底紹介!!　2本の新作、Wii「テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの騎士」とXbox360「テイルズ オブ ヴェスペリア」の最新情報も見逃せない!!

竹本泉ゲーム特集(仮)

メガCD「ゆみみみっくす」からニンテンドーDS「るぷぷキューブ ルプ★さらだDS」まで、竹本ワールド炸裂のゲームの数々を大特集しちゃうぞ!!

ほか、さまざまな企画が進行中!

予告内容は都合により変更になる場合がございます。

ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE
GAMESIDE ゲームサイド
2008.06 Vol.12
㈱マイクロマガジン社
〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL 03-3551-9569　FAX 03-3551-6146
販売部　TEL 03-3206-1641　FAX 03-3551-1208
広告窓口　㈱マイクロハウス　小林　肇
TEL 03-3551-9587　FAX 03-3551-9384
URL：http://www.microgroup.co.jp/mm/
E-mail：gameside@microgroup.co.jp

「GAMESIDE」公式サイト
http://www.gameside.jp/



NINTENDO DS
CERO C 15才以上対象
不器用な主人公と女の子達とのコミュニケーションをDSの機能を活かしてリアルに表現した恋愛アドベンチャー
早期購入特典!
ラジオ BREATH STATION
Special Guest 進藤尚美&松原大典
主役を演じた2人とゲストによるラジオ番組風ドラマCD!
※早期購入特典は店舗様により、実施していない場合がございます。
実施の有無はご購入される店舗様に直接ご確認ください。
風が吹く
届かなかった言葉のかわりに
想いを乗せて
ブレス
Breath
吐息は茜色
恋愛吐息アドベンチャー　Breath 吐息は茜色
2008年6月12日発売予定　価格 ¥5,040(税込)
朱音
CV:能登麻美子
美音
CV:井上麻里奈
他出演声優：進藤尚美／真殿光昭／松原大典
キャラクターデザイン：早瀬あきら
SUCCESS 株式会社サクセス
サクセスオフィシャルホームページ http://www.success-corp.co.jp/



GAME SIDE ゲームサイド 2008.06 Vol.12

平成20年6月1日発行 第5巻第4号 通巻39号 発行人：武内静夫 編集人：武内静夫 発行所：㈱マイクロマガジン社
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL 03-3206-1641（販売） FAX 03-3551-1208

定価：860円 本体819円

雑誌03445-06

4910034450688
00819

ゲームサイド
GAME SIDE
2008
06
Vol.12

風来のシレン



シリーズ特集
infinityシリーズ
＋12RIVEN

わが青春のサンソフト
リップルアイランド編

MICRO MAGAZINE

キリトリセン

POST CARD

50円切手を
気合いを入れて
貼ってください

1040041

東京都中央区新富1-3-7
ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン社
ULTIMATE GAME-LIFE MAGAZINE GAME SIDE ゲームサイド 編集部
6月号 vol.12アンケート係 行

今後の出版企画の参考にさせていただきますので、以下の項目にご記入のうえ、ご投函ください。

フリガナ 氏名	ペンネーム		
	職業	年齢 歳	性別 男・女
〒 住所			
e-mail	メールマガジン「ゲームサイドひみつ通信」の受け取りを （希望する ／ 希望しない）		

●本誌以外でよく読む雑誌・新聞名 ※複数可・以下同

●最近遊んで面白かったゲームソフト名

●そのゲームのプレイ時間
約 時間

その理由

●特集で取り上げてほしいテーマ

★WEBでもアンケート投票可能! ➡ http://www.gameside.jp/

●Q1

●Q2

●Q3 面白かった記事、不満があった記事の番号を3つまでご記入ください。

番号　理由などありましたらご記入ください

面白かった

不満があった

●Q4

●Q5

●Q6

●Q7

●Q8

●Q9

よく見るサイト名

●Q10

●本誌へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですのでお書きください。

キリトリセン

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号	金額
00120-2-123295	5160

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

料金 ／ 特殊取扱

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲームサイド　※新規 継続	月号より1年間	5，160円

フリガナ

送付先御住所　払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入

□□□-□□□□

フリガナ 送付先御氏名	電話 TEL	年齢 才	性別 男・女

ご依頼人

（郵便番号　　　　　）

※

（e-mail：　　　　　）

（電話番号　　—　　—　　）

受付局日附印

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認　東第39675号）

これより下部には何も記入しないでください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

キリトリ線

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295	通常払込料金加入者負担

加入者名：株式会社マイクロマガジン社

金額：5160円

ご依頼人　※

料金

特殊取扱

受付局日附印

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。

（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線